開閉スイッチ等、実車にせまる操作系。●各駅でのワンポイント観光案内付き。

超人気スポーツ、一挙収録！！

誰でも簡単操作で、
手軽にスポーツを楽しめる
美味しいトコ取りな
ゲームが登場！！

世界の人気スポーツに挑戦し、
殿堂入りを目指せ！！

登場12競技

- ・ザ・グレート・スラッガー
- ・スリーポイント・シュートアウト
- ・ニアピン・コンテスト
- ・タッチダウン・ダービー
- ・コンピュータ・レシーヴ
- ・ロング・シュート
- ・ダイレクト・エース
- ・パック・ラリー
- ・パター・マッチ
- ・ハーデスト・セーブ
- ・ザ・キッカー
- ・ファーステスト・スプリンター

スポーツジャム

TM

本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

飛べ！宇宙最果ての『超・空間』へ！
宇宙の果ての超三次元空間を飛び戦う、
地球から選ばれし戦士たち。若きパワーと
パートナーの「信頼」、そして「希望」を
武器に荒廃した闇の宇宙から、危機に
瀕した惑星を救え！
倒した敵が『ゴールド』に！？
アイテムやパーツを購入し
パワーアップやダメージの
回復をしながら戦え！！
パートナーとのコミュニケーションプレイを
可能にする協力型2Pプレイ！
★HYPER SOLDIERS FROM EARTH★
PLANET HARRIERS
プラネットハリアーズ
© SEGA / AMUSEMENT VISION,LTD.,2000
ゲームもついに新時代！21世紀もセガ

SCITRON DISCS RELEASE INFORMATION

SNKゲームの歴史を、厳選した25タイトルのオリジナルサウンドで振り返る!!

SNKオリジナルベスト

／SNK新世界楽曲雑技団

2000.12.6 IN STORE

初回封入特典 2001年SNKカレンダー

SCDC-00055 ¥1,890(税込)

「KOF2000」に登場するゲームのキャラクターに関連したゲーム25タイトルをピックアップし、メインBGMや名曲と言われる全57曲を1枚のアルバムに収録しました。中でも「アテナ」「サイコソルジャー」は、未使用曲を含めた基板音源を完全収録!! また、初回封入特典"2001年SNKカレンダー"では、ゲームタイトルやキャラクターの豊富なビジュアルで、SNKのゲームの歴史を振り返ります。

〈収録内容〉アテナ-ATHENA'S WONDER LAND-(86年)／サイコソルジャー(87年)／餓狼伝説シリーズ(91年,92年,93年,95年,98年,95年,96年,99年)／龍虎の拳シリーズ(92年,94年)／武力～ブリキ・ワン～(99年)／サムライスピリッツシリーズ(93年,94年,97年)／～幕末浪漫～月華の剣士(97年)／メタルスラッグX(99年)／ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ(94年,95年,96年,97年,98年,99年,00年)／全25タイトル・57Tracks

Next Coming Soon!

新世界楽曲雑技団ファイナル／SNK新世界楽曲雑技団

SCDC-00061 ¥2,940（税込）

2001.1.11 IN STORE

GAME SOUND LEGEND SERIES

アフターバーナー

セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3

／セガ

2000.12.20 IN STORE

SCDC-00056 ¥2,100(税込)

ゲームミュージックの復刻版"GAME SOUND LEGEND"シリーズ第5弾は「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3」!! 体感ゲームの代名詞「アフターバーナー」を筆頭に、「スーパーハングオン」、「エイリアンシンドローム」、「SDI」、「ダンクショット」全5タイトルを収録した80年代コンピレーションアルバム。

〈収録内容〉【After Burner】Maximum Power／Final Take Off／After Burner／City 202／他【Alien Syndrome】Doons Day／Killer Instinct／他【Super Hang On】Sprinter／Winning Run／Name Entry／他【SDI】Illusion／Sky Sun／System down／他【Dunk Shot】Team Select／Beat Away／Toast!／One On One／他／全5タイトル・40Tracks

IN STORE NOW

GAME SOUND LEGEND SERIES ALL¥2,100（税込）

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1	SCDC-00024
セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2	SCDC-00052
コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1	SCDC-00050

Next Coming Soon!

2001.1.11 IN STORE コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2
SCDC-00060 ¥2,100（税込）

発売延期のお詫び

11月22日発売を予定しておりました「ビデオ・ゲーム・ミュージック」は、発売延期となりました。新たな発売日程は、次号アルカディア、弊社広告又は、サイトロンHPにてお知らせいたします。関係各位、並びにユーザーの皆様にご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

GSLシリーズプレゼントキャンペーン!!

GSLアルバムについているこのLegendマークを5枚集めて送ろう!! なんと抽選で、激レア! 非売品の80年代の未CD化タイトルを集めた「アーケードサウンド80'S」又は、「復刻版特製T-シャツ」をプレゼント!!

※詳しい応募方法は、サイトロン「GAME SOUND LEGEND SERIES」CD帯裏をご覧下さい。 第一回締切は、2001年3月31日です。

発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社（http://www.scitron.co.jp/label/） 販売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE 2001.1 No.8

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by 島本和彦

特集

20世紀ビデオゲーム白書
アーケードゲーム30年の軌跡 …… 8
筐体写真館 …… 22
15年間ゲームランキング!!! …… 60

読み物

魂を籠める者 第一回 デスクリムゾンOX …… 58
人気ゲーム投票システム開始!! …… 61
セガ プライベートショー2000 リポート …… 195

NEW GAME

エアトリックス …… 196
F355チャレンジ2 インターナショナル コース エディション …… 195・202
スポーツジャム …… 198

©SEGA/Hitmaker Co.,Ltd.,2000

©SEGA ENTERPRISES,LTD./CRI 2000
Developed By AM2 of CRI

©1999,2000 Ecole Software Corp.

SERIALIZATION

ブランニュー アップデイツ …… 51
ニュース トランスミッター …… 56
そんなんARIKA …… 64
ロングランゲームズ ブースター …… 130
全国ゲーセンイベント準備会 …… 132
彩京刑事 …… 135
初心者Step Up☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔 …… 136
ゲーマー用語の基礎知識 …… 138
ゲーマー究極形態 アーケーダー・ネオ …… 140
ハードウェア ミュージアム …… 142
無差別範疇十傑衆 …… 143
オールドゲーム ミュージアム …… 144
ジャンク新聞 …… 146
ジョイスティック トルーパーズ …… 147
ゲームセンターマップ …… 150
ハイスコア全国集計 …… 153
立体貴族 …… 163
ギルティギア ゼクス アソシエイションX …… 164
KOFッ子ソサエティ …… 165
コスプレ・プレイスタイル …… 166
アルカディア フロンティアーズ …… 168
ゲーバロ館 …… 176
ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方 …… 178
ゲームセンターよく見る伝 …… 179
庄司といづなのげいむパラのいヤ …… 180
パンドラキャラット改 …… 181
猛者通信ぼペソ …… 182
デジタル ディスク アーカイヴ …… 184
ZUNTATA サウンドカレッジ …… 186
設定資料集 燃えろ!ジャスティス学園 …… 187
プレゼント …… 192
次号予告・募集記事 …… 193
日報アシュラバ …… 209
金剛脱衣門 …… 210
メダル「始めてみよう」物語 …… 212
プライズワンダーランド …… 214
筐体百景 …… 217

GAME LIST

アシュラバスター …… 209
1944 ザ ループ マスター …… 104
エアトリックス …… 196
F355チャレンジ2 インターナショナル コース エディション …… 195・202
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ …… 82
ガンスパイク …… 94
ガンバリィナ …… 204
がんばれ運転士! …… 110
ギガウイング2 …… 42
ギルティギア ゼクス …… 122
クラッキンDJ …… 68
コズミックスマッシュ …… 198
ゴルゴ13 -奇跡の弾道- …… 106
コンフィデンシャルミッション …… 197
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 …… 130
サイヴァリア リビジョン …… 112
サンバDEアミーゴ Ver.2000 …… 198・201
シャカっとタンバリン！ …… 198・199
スポーツジャム …… 198
スラッシュアウト …… 116
セガ ストライクファイター …… 72
デスクリムゾンOX …… 208
テトリス・ジ・アブソリュート …… 108
ドラゴンブレイズ …… 99
ナスカー アーケード …… 74
バーチャストライカー3 …… 40・195
パックンパーティー …… 212
婆裟羅 …… 114
バトルギア2 …… 128
ブラッディロア3 …… 44
プラネットハリアーズ …… 76・195
ミスタードリラー2 …… 206
燃えろ!ジャスティス学園 …… 24
リッジレーサーV アーケードバトル …… 70
WWF ロイヤルランブル …… 198

AD LIST

アリカ …… 64
カプコン …… 218
キルタイムコミュニケーション …… 139
ゲームハート …… 149
コインジャーナル …… 135
コスパ …… 167
サイトロン・アンド・アート …… 6
サミー …… 表4
セガ …… 4
タイトー …… 表2
タイムマシン …… 139
哲信クリエイト …… 148
トライ …… 66
ファントム …… 149
マックジャパン …… 62
ミルキーウェイ …… 63

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

30年の軌跡

ビデオゲームが産声をあげてから、30年。
その間には色々な出来事があった。
学校で習う歴史とは、ひと味違う世界がここにある。
今日は、ゲームの歴史を振り返ってみよう。
テストには出ないけど、そんな話。
ほんのちょっとでいい。キミの人生に、ビデオゲームの歴史を刻んでみてほしい。

【参考文献】「遊びづくり四十年のあゆみ」(株式会社タイトー社史)／「究極ビデオゲームリスト1999」(A.M.Pグループ)／「ゲームマシン」(株式会社アミューズメント通信社)／「月刊アミューズメント産業」(株式会社アミューズメント産業出版)／「月刊コインジャーナル」(株式会社エイ・クリエイト)

【協力】「月刊アミューズメント産業」編集部／「月刊コインジャーナル」編集部

完全保存版
アーケードゲーム
20世紀ビデオゲーム白書

黎明期～ビデオゲーム誕生。
ゲームセンターの新たな潮流がここからはじまった

71～80
インベーダー・ブロック・パックマン ブームと衰退を繰り返し、ゲーセンは発展を始めた……

世界初のコイン投入型ビデオゲーム1：『コンピュータ・スペース』は、1971（S46）年にアメリカのナッチング・アソシエイツ社から発売された。約2000台を出荷するものの、ビジネスとしては成功したわけではなかった。その仕掛け人であるノーラン・ブッシュネルは、翌年にテーブルテニスゲーム2：『ポン』を開発、自ら興したアタリ社から発売して今度は1万台というヒットを記録した。ここから業務用ビデオゲームの歴史がスタートしたのである。

日本初登場のビデオゲームも『ポン』であり、これが呼び水となって国内ゲーム機メーカーが開発に乗り出した。

ほどなく「ブロック崩し」のムーヴメントが発生、そして『スペースインベーダー』『パックマン』と世界的ヒットゲームを生みだしていく……。この10年間は、世界中でビデオゲームが爆発的進化を遂げた時代である。

1：コンピュータ・スペース（ナッチング・アソシエイツ社）71年
2～3：ポン（アタリ）72年

データが残存する最古のショー!? 第11回AMショーレポート！

72年10月5日、「第11回AMショー」が開催された。パチンコをゲーセン用に改良した製品が目立ったほか、TVキャラクターを使用した製品が人気だった。主催者JAA（全日本遊園協会＝JAMMA・AOU等の前身）は、「一般に開放することで、業界を広く認知できた」とコメントしている。歴史は繰り返すというか、流行は不変というか……。

人気は、車でボールを撃ち合うホッケータイプの9：『クレージーバギー』、ガムが出るパチンコゲーム11：『アタックNo1』、自販機12：『人造人間キカイダー』など。出展機種かどうか不明だが、体重移動でエッジを効かせて遊ぶ10：『スピードスキーヤー』は珠玉の出来だ。

9：クレージーバギー（ナムコ）
10：スピードスキーヤー（タイトー）
11：人造人間キカイダー
12：アタックNo.1

インベーダー大ブーム襲来
～狂乱の1年間を追う～

《登場》
1978年6月16日、タイトー本社で開催された新製品発表会で『スペースインベーダー』は登場した。しかし、来場者の評判は、ガンシュー『ブルーシャーク』など他製品が上で、業界内では今ひとつのスタートを切る。

《加熱》
78年夏、これまでのゲームと違い、「インベーダー（機械）ごときに負けたくない」という悔しさから連コインする人が続出した。ブームになりつつあった10月、AMショーにてカラーモニター仕様が登場すると、一気にヒートアップし、社会全体を巻き込んだブームに発展していくのである。ブロック崩しブーム直後で、ゲーム喫茶はすでに存在していたが、全席テーブル型筐体という“インベーダー喫茶”は、この頃に大阪で発生した店舗形態である。

《狂乱》
78年末頃から1日の売上が2万円を超える異常な状態に。現代から考えると驚異的な売上ではないが、ゲーセンだけじゃなく喫茶店も同じ状況であったことや、当時の物価（ピース75円）を考えるとやはり異常事態である。タイトーでは、他の業務をすべて止めてインベーダーだけを生産したが、それでも追いつかず、他社への製造許諾を始める。それでも国会議員による口利き、社員拉致未遂、札束を送り付けてくる業者などがあったという。また、ゲーム喫茶に夜中トラックで乗り付け、筐体を盗んでいくという強奪まで起こった。1500台売れればヒットという時代に、コピー機も含めて約30万台のインベーダーが世に溢れたのだった。

この年、タイトーの業績は飛躍的にアップ、ゲームメーカーが社会的に認知される第一歩を築いたのである。

4：貴重な初期型アップライトの画面
5：名古屋撃ち！
8：初のゲームキャラグッズ登場……

《終焉》
ゲーム代欲しさの未成年者による恐喝・盗難、高得点者に賞品を出す風営法違反などが問題視され、79年春頃からマスコミのバッシングが始まる。自治体による利用制限、大手デパート・スーパーからの撤去が相次ぎ、ブームは急速に衰退した。これにより、売上激減のオペレーターが続出、在庫を抱えたメーカーやブームに便乗した新参入業者の間で倒産ラッシュが起こった。この“インベーダー・ショック”の余波は2年近く継続、業界全体の不況をも招いた。

《遺産》
今となってはバブルのようなブームと思われがちだが、インベーダーは訴訟により、ゲームの著作権を勝ち取るためにやってきた“正義の侵略者”だったのである。

'71
- 世界初のコイン式ビデオゲーム誕生：ナッチング・アソシエイツ社から『コンピュータ・スペース』登場

'72（8・9・10）
- 太東貿易がタイトーに社名変更
- アタリからビデオゲーム『ポン』登場
- 姫路署がギャンブルマシンを設置していた喫茶店15カ所を一斉手入れ：知らずに遊んでいた客もとばく現行犯で逮捕
- 第11回アミューズメントマシンショー開催

'73（3・5・7・9・10）
- コナミ工業設立
- 中日スタジアム事件：ギャンブルマシンをめぐるトラブルに巻き込まれた中日スタジアム社長が自殺
- 国産初のビデオゲーム発売：セガ『セガ・ポントロン』＆タイトー『エレポン』登場。業界メディアは、「テレビ画面に飛び交う電子球を集中して追い、ラケットで相手に打ち返すクールなゲーム」「ゲーム機のイメージをうち破った製品」と紹介
- 中村製作所（現ナムコ）が『フォーミュラーX』発売：シフトレバーまで搭載した本格ドライブゲーム
- 中村製作所が銀座四丁目に「エアホッケーセンター」オープン

'74（3・4・6・8・11）
- JAA、景品上限価格を40円から値上げするよう警察庁に要請
- 中村製作所、アタリと販売総代理店契約を結ぶ
- テーブル型ビデオゲーム『セガ・テーブル・ホッケー』登場：一説には国内初のテーブル型筐体とも言われている
- 米バリー社開発のメダルゲーム『ウィナーズ・サークル』登場：当時としての最高額2000万円のゲーム機
- 大阪梅田の阪急百貨店屋上にアタリ製ビデオゲームを全機種揃えた「ビデオゲームコーナー」登場
- セガ「TVゲーム全国コンテスト」開催：全国各地で予選会を開催して『テーブル・ホッケー』の日本一が決定する
- 東京ディズニーランド着工：この時点ではディズニーとの提携は未定で、東洋一のレジャーセンター「オリエンタルランド」として着工した。

'75（5・6・8）
- シグマ「ゲームファンタジア渋谷」オープン
- 任天堂レジャーシステムと米セガ社が提携結ぶ：ライフル射撃ゲームなどの『シミュレーションシステム』で輸出拡大が目的
- アタリから『INDY800』登場：8人同時プレイが可能なレーシングゲーム

'76（8・10）
- アタリ『ブレイクアウト』発売
- 世相を反映した「ロッキードゲーム」が登場：事件関係者に似せた人形を殴るという改造『もぐら退治』が大阪ミナミに出現
- ジャトレのブラックジャックメダルゲーム『TV21』がヒット

'77（2・6・11）
- 中村製作所とタイトーの間でドライブゲーム『F1』のコピー問題表面化
- 「ブロック崩し」がブームに：ブロックゲーム人気が加熱、テーブルTV機ブームが喫茶店・スナックに爆発的に浸透していく。需要と供給のバランスが崩れはじめる
- 中村製作所がナムコに社名変更
- ナムコとタイトーのF1コピー問題、和議成立

'78（2・4・5・8・9・11）
- 「梅田ガンコーナー（大阪キタ）」、都市改造計画のため17年の歴史に幕
- エキシディ社製ビデオゲーム『デスレース』に撤去要望
- 任天堂レジャーシステムが『コンピューター・オセロ』発表
- タイトーの新製品発表会で『スペースインベーダー』登場
- テーブル型ブロックゲーム人気ピークに：喫茶店で一大ブーム。全国各地で大会が開催される
- 長野県でゲーセン経営者逮捕：テーブル型TVゲームに2万円以上の賞品をつけて営業
- タイトーが『スペースインベーダー』の製造許諾を与える：コピー品による業界の混乱防止が目的
- 「全国縦断テーブルTVゲーム選手権大会（パワーブロック）」をアイピーエム（後のアイレム）が開始

'79（1）
- アタリの創設者ブッシュネル会長辞任
- ゲームレコード「ディスコ・スペース・インベーダー」全国発売
- インベーダー協議会開催：類似品問題で関連メーカーが協議。タイトーはコピー排除を強調するが、法的に前例がない・独

1：米国ナッチング・アソシエイツ社が71年（昭和46年）に発売した宇宙戦争ゲーム。難解で受け入れられなかったらしい。2～3：72年発売のピンポンゲーム。コピー品を含めて最終的には米で10万台出荷したという。商業的に初成功したブッシュネル氏は「テレビゲームの父」と呼ばれている。ちなみに現在はネットゲームの第一線で活躍中。4～6：“最前列のインベーダーは攻撃してこない”などタイトーも知らない技（バグ？）も出現した。パシフィック工業勤務（当時）の西角友宏氏が開発した。7：最初に登場したのは筐体で、レバーではなく左右2ボタンにより移動するコンパネを搭載していた。8：インベーダーグッズあれこれ　Tシャツ、キーホルダー、レコード、攻略本、インベーダーキャップ……どのくらい世に出たのであろう。9：『クレージーバギー』中村製作所（現ナムコ）製。この頃から“namco”商標を使い始めた。

『デスレース』撤去要請続出！人間をひき殺すゲーム!?

米エキシディ社製の22：『デスレース』は、“人間”もしくは“人間の動きをする悪魔”をひき殺すというドライブ(?)ゲームであった。国内で流通しはじめた78年3月頃、青少年に悪影響を及ぼすとして、撤去要望が全国で相次いだのである。おそらく初の撤去ビデオゲームであろう。

ブロックくずし大流行 ～そしてコピー(?)も大発生～

76年(S53)にアタリから13～14：『ブレイクアウト』が登場した。日本では“ブロック崩し”の名前で広まり、喫茶店などゲーム場以外にテーブル型筐体(当時はテーブルTVと呼称)が浸透する要因となった。出荷台数は推定10万台と言われる。

業界の永遠の課題「コピー」を広めたのもこのブロック崩し。コピーではなく“アレンジ”したものを合わせると、それこそ数限りなく登場した。ゲームプログラムが、“著作権として保護される対象である”と認知されていなかった時代の産物である(ゆえにコピーではないともいえるのだが……)。

中でも注目なのは19：『UFOプレイ』。ボールが蛇行するだけでも凄いが、2人プレイはさらにスゴイ。100円ずつ入れて交互に遊び、得点が高かった方に現金が返ってくるという「Wコインシステム」を採用していたのだ。ギャンブルではないが限りなくダークな雰囲気だ。

13～14：ブレイクアウト筐体
15～18：様々な「ブロック崩し」。注・コピー機ではなく、特徴的な画面のブロックをピックアップした。
19：UFOプレイ 78年

アーケードゲーム名作選'71～'80

黎明期の10年間は、爆発的進化と派生、そして淘汰を短スパンで繰り返した時代である。その中からメガヒットゲームが定期的に出現し、常に「ポスト～」を目指して業界全体が巨大化していったのである。この時代は誰もが、最初にハマったゲームを持っている。名作も人によって多々あろうが、ここではメガヒットの狭間で活躍したゲームを紹介しよう(欄外参照)。

A：スピードレース(タイトー)74年
B：アステロイド(アタリ)79年
C：ヘッドオン(セガ)79年
D：モナコGP(セガ)79年
F：平安京エイリアン(電気音響)79年
G：クレイジークライマー(日本物産)80年

80年、パックマン登場!! 日本発のゲームが世界に進出！

インベーダーブーム終了後の80年8月、いわばビデオゲームが冬の時に『パックマン』は登場した。ビデオゲーム＝「スペース～」という固定概念が業界内にあり、売上は良かったものの「ただのコミカルゲーム」と評されていた。

一躍脚光を浴びるようになったのは、同11月のアメリカでの展示会から。ゲーム内容とキャラクターが、スペースものに飽きていた来場者に受け、アメリカでの大ヒットに至ったのである。そうなると日本でも人気が沸騰、数百種のキャラクターグッズ(21)が発売される世界的ブームに発展した。アメリカでは、レコード「パックマン・フィーバー」が全米ヒットチャート10位に入るなど、「80年代のミッキー・マウス」とまで言われたのだ。

ビデオゲームブームといえば、日本＝インベーダー、アメリカ＝パックマンである。

世間の動向 一般ニュース

- 71/8 ●ニクソン・ショック
- 72/5 ●沖縄返還
- 73/3 ●ベトナム戦争終結＆オイルショック同10月
- 74/3 ●小野田少尉、フィリピンから帰国
- 75 ●およげ!たいやきくん大ヒット
- 76/2 ●ロッキード事件表面化
- 77/9 ●王選手、756号本塁打
- 78/7 ●スターウォーズ公開
- 79/12 ●ソ連、アフガニスタン侵攻
- 80/9 ●イラン・イラク戦争勃発

自性の主張は独禁法と矛盾するといった意見が出された。

2 セガがエスコ貿易を傘下に：国内最大のゲーム流通会社であるエスコ貿易社長の中山隼雄氏が副社長に就任
衆議院予算委員会においてTVゲーム機ブームが話題になる

3 和歌山県がメダルゲーム場への未成年者立ち入りを禁止する健全育成条例を実施

4 ブロックからインベーダーの移行に失敗か、ブロックゲームメーカーのウコー・コーポレーションが倒産

5 タイトー、コピーインベーダー差し押さえの仮処分を申請
全国各地の教育委員会が、ゲーム場への立ち入り規制や禁止を設けはじめる
第19回日本遊戯工業組合の総会で、「インベーダーブーム」が物議をかもした
昭和53年度全国法人申告所得税でタイトーが驚異的な飛躍：全国216位に大躍進

6 東宝、東和、ジャトレ主催「インベーダーチャンピオン決定・全国大会」開催：世界最大の120インチ画面が使用される。
映画「ミスターBoo!・インベーダー作戦」の公開イベント
JAA「インベーダー自粛宣言」発表：インベーダーブームによる少年非行問題への対応策
「アイ・アール・エム(現カプコン)」設立
国会の参議院文教委員会がゲームセンターを特別視察：ある議員は実際にゲームをして、「インベーダーゲームはおもしろい。子供から取り上げるのはどうかと思う。非行云々の問題は家庭内にあるのでは？」と発言(ちなみにこの議員は現・保守党党首の扇千景氏)
「インベーダー攻略法」発刊：初の単独ゲーム攻略本登場
ダイエーなど大手スーパー・デパートがインベーダーを撤去

7 アイピーエムがアイレムに社名変更
闇インベーダー業者倒産が相次ぐ：ワールド九州、ユニテック電子工業、レックス、同和電気、サンケン
インベーダーブームで100円玉の増発続く：例年比約10%増は通常では考えられない現象
インベーダーによる景品提供で摘発：1000点以上でコーヒー券(富山)、缶コーヒー・ジュースを高校生に提供(岡山)など、いずれも風営法違反で経営者を検挙

8 マスコミの反インベーダーキャンペーンが激化
セガ『ヘッドオン』で7社と技術提携：野放し状態のコピーを防止

9 「セガ・ヘッド・オンチャンピオン大会」開催
TVゲーム機についての初の実態調査：設置店は約7万店・28万台、うちインベーダーは23万台

11 (株)ティー・アイ・エム主催の新作TVゲーム機発表会開催(後援・新日本企画)。
全国各地の学園祭でTVゲーム機が登場して話題に
インベーダー倒産相次ぐ
ナムコ『ギャラクシアン』の製造許諾
セガ、改造キットの販売開始：テーブル筐体『スペシャル・デュアル』を『スペシャル・デュアルⅡ』に改造するキットを5万円で販売。また、任天堂レジャーシステムも同時期に改造キットを販売開始した

'80

1 警察庁が昭和54年度「ゲーム機状況」発表：全国のゲーム機は約19万台に

2 アタリ製品の日本での販売はセガとタイトーに
ナムコが『ギャラクシアン』のコピー問題で提訴
大阪で賭博遊技機の一斉取り締まり：100名以上逮捕、遊戯機52台押収

6 ナムコ「ギャラクシアン」で許諾先にも民事訴訟
ミッドウェイの訴えでITCが日本のTVゲームメーカーなどを調査へ：「ギャラクシアン」の不公正競争問題が浮上

8 ナムコ「パックマン」発売

10 データイーストがAMショーで初のシステム基板「デコカセットシステム」発表

13～14：バーで球を撃つ「ポン」から発展、ミサイルで標的を撃つ「インベーダー」の源流となる。20：戦うではなく、“食べる”という人間共通の欲を題材にして女性ユーザーも獲得した。 A：当時1P50円の相場に100円を導入したというDXドライブレース。 B：旋回＆噴射ボタンでやっと移動可能という独特の操作系を持つシューティング。 C：ポストインベーダーの本命でドットイートアクションの始祖。 D：全国で長期間人気を誇った本格ドライブもの。 E：『ギャラクシアン(ナムコ)』79年。珍しいアップライト筐体。 F：検非違使が穴を掘ってエイリアンを埋める元祖捕獲アクションゲー。G：左右ツインレバーのビル登りアクションゲーム。

創世期〜新たな「遊び」の誕生
ビデオゲームが一人で歩み始めた時代

81〜84
ナムコ黄金期の幕開け
ゲームキャラクターに、命を吹き込んだメーカー

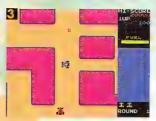
80年の『パックマン』大ブーム以降、ナムコの名前は業界のみならず、プレイヤーにまでその名を轟かせていく。翌81年に発売した『ギャラガ』が、ギャラクシアンを追い抜く勢いでゲームセンターを震撼させる。続く82年には『ポールポジション』を発売。この大ヒットにより、安定したプレイヤー人気とインカムが得られるマシンを供給するメーカーとして、揺るぎない地位を確立していった。

その後も飽くなき挑戦を続け（時には売れなかった作品も存在するが）多くのタイトルは長期的に人気が持続していた。業界全体を指し、この時代を『ナムコ黄金期』と言っても過言ではないだろう。

また、ゲームキャラクターという存在を確立させていったことも見逃せない。

それまでのゲームに登場するキャラクターは、どこか無機質な感じであった。しかし、ナムコゲームに登場するキャラクターは、生きているかのごとく動き回ったのだ。またそのデザインも秀逸で、他社のゲーム（キャラクター）が霞んで見えてしまうほど、強烈なインパクトを持った数々のゲームキャラクターが登場している。

1：	パックマン	80年
	キング&バルーン	80年
	タンクバタリアン	80年
	ラリーX	80年
	ワープ&ワープ	81年
2：	ギャラガ	81年
3：	ニューラリーX	81年
	ボスコニアン	81年
4：	ニューボスコニアン	81年
5：	ディグダグ	82年
6：	ポールポジション	82年
	スーパーパックマン	82年
7：	マッピー	83年
8：	ゼビウス	83年
	パック&パル	83年
	ポールポジションII	83年
	フォゾン	83年
	リブルラブル	83年
9：	ギャプラス	84年
	スーパーゼビウス	84年
10：	ドルアーガの塔	84年
11：	パックランド	84年
	グロブダー	84年

人気ゲームの裏には違法改造・コピー基板アリ

『パックワン』『ニューパックマン』『スキャンダルマン』『パックマンパートII』『ザ・ハングリーマンII』『パックリマン』……これらの名前に聞き覚えがあるだろうか？　これらは、ナムコの『パックマン』の改造基板である。改造基板が数多く出回るということは、それだけ人気があるということだが……。

大きく分けて、オリジナルパックマンにサブボードを取り付けるタイプ（先に挙げたタイトルがそれら）と、そのまま基板ごとコピーする（ゲーム内容に改造は施されていないものが大半だが、タイトルだけ変更したものもある）タイプがある。また、これら以外にも違法品は数多く存在していたと思われるが、どれも結局すぐに飽きられてしまい、持って1カ月の人気だったようだ。12：『ザ・ハングリーマン』の広告。13：『ワールド・カップ』。パックマンから競馬ゲームに改造するもの。右下には「ワールドカップを無断で模倣製造する事を禁じます」の文字が……。

12のパックマンが鮮やかに変身!! 消える、消える、コースが消える。
THE HUNGRIMAN ザ・ハングリーマン

13 WORLD CUP 8万円で！ ?万円で！

'81

1
- 「JAA」解散：AM部会が「JAMMA」、OP部会「NAO（＝日本アミューズメントオペレーター協会。AOU前身）」、遊園施設部会が「JAPEA」に引き継ぎ
- データイースト『カセットシステム』販売：カセットテープでソフト供給するシステム基板

3
- タイトー、集中管理システム『カードプレイシステム』を京都で試用開始：硬貨の代わりに、磁気カードを使用したゲーム機を試作。しかし、警察庁が「この磁気カードは金券に該当する」として、7月31日に終了
- TVゲーム機も著作権対象に：米国ITC（国際貿易委員会）が、『ギャラクシアン』のコピー機は著作権を侵害していると輸入差し止めを請求したミッドウェイ社の主張を認める。TVゲーム機が著作権対象になりうるとした初の事例
- TVゲーム機関連の行き詰まり。倒産相次ぐ：レック・トレーディング、オーエム、コダカ電機製作所など、次々と倒産していった

5
- ナムコが2千万円をかけ、『ニューラリーX』でイベントを企画
- セガ・エンタープライゼスレンタルリース方式を『スペースオデッセイ』にて採用

7
- 『ジャンピューター』商標問題発生：業務用ビデオゲーム以外で商標登録済みだった。それに絡み『日本AM著作権協会』の協力会を名乗る人間が、ロケーションを回り同機の電源を切る事件が発生
- 擬似硬貨問題発生：高速道路通行料金所のおつりにゲーム用メダル2枚が混入
- 米連邦地裁でTVゲーム機の著作権確立
- TVゲーム機めかくし（ビデオゲーム機の『遮蔽機構』）特許：タイトーが専用実施権を獲得。2人用麻雀で相手の手を見えないようにする技術
- アイレムが『ジュニアかん』のレンタル業務を開始：ミニキャビネット筐体（いわゆる駄菓子屋筐体）3台をひと組にし、ミニハウスに組み込んだもの

9
- TVゲーム機で初の著作権登録：セガ系列会社の米グレムリン社開発の『アストロ・ブラスター』が文化庁に登録された。米国では著作権登録済み、これを譲渡してもらい文化庁に申請、登録された、TVゲーム著作権確立の足がかりとなる
- TVゲームソフト、著作物と認定：セガ・エンタープライゼスが『フロッガー』のコピー製造や販売での差し止め仮処分申請に対し、東京および甲府地裁では申請を認めた。さらに甲府地裁では、TVゲーム＝映画の著作物と認定

12
- ナムコ、米アタリ社と提携：次期新作に関し、アタリ社に製造・販売の許諾、さらに『ギャラクシアン』『パックマン』のホームビデオゲーム化権を与える

'82

1
- 米ミッドウェイ社の訴えが通り、ITC（国際貿易委員会）が『パックマン』コピー機の輸入差し止め

2
- セガ・エンタープライゼス、松下電気と共同で立体ビデオゲーム開発を発表：潜水艦のスコープ部にシャッターが組み込まれた『サブロック-3D』

3
- セガ・エンタープライゼス、太東商事を『フロッガー』の著作権侵害で提訴。11月に和解

4
- コナミ工業、ダイワのコピー基板『ストロングX』の販売差し止めを東京地裁が仮処分
- 『パックマン』を元にしたシングルレコード『パックマンフィーバー』が米国で10位以内に入る。大ヒット後、ミリオンレコードとしてゴールドディスクを受賞

5
- セガ・エンタープライゼス、『ザクソン』のコピー問題で3社を提訴
- データイースト、『デコカセットシステム』のコピー問題で日本ゲームを提訴、これの差し止めが認められる仮処分が下される
- ウォルトディズニー社製作の映画『トロン』をバリーがゲーム化し、全米において「トロン・TVゲーム大会」を5月24日より開催。40万人が参加し、大成功

6
- 「コナミ工業（株）」、「コナミ（株）」を新設。本社は東京に
- データイースト、発売前の『プロテニス』カセットテープを盗まれる

7
- 文化庁、セガ・エンタープライゼスの『ザクソン』を、初の著作権法に基づく年月日登録を受理
- 米ユニバーサル社が、任天堂の『ドンキーコング』を『キングコング』の著作権、商標権侵害と訴える
- TVゲームの著作権、イギリスで事実上確立。セガ・エンタープライゼスの『フロッガー』を無断でコピーしていた、トロルフレーム社に「プログラムは文化著作であり、保護されるべきもの」という判決

1：元ネタがピザだという話は有名？　3：『ラリーX』は発売当時、難度が高すぎてすぐに廃れるが、ユーザーの声を反映させ『ニューラリーX』として生まれ変わる。ニューVer.をやり込んだマニアが、今度はやさしすぎると『ラリーX』に移っていき、相乗効果で高インカムを出した店もあったようだ。　4：『ボスコニアン』『ニューボスコニアン』も、『ラリーX』と同様の動きを見せたが、こちらは全く人気が出なかった。　7：新宿にはいまだ現役の、通称「マッピーおじさん」が生息している。　8：後世のシューティングゲームに多大な影響を与えていると言っても過言ではない。重厚な世界観を含めたゲーム性などがマニアに評価され、息の長いタイトルとなる。　9：1UP要素のひとつ、パーツ集めはドラスピの卵に継承されている？　10：発売当初は全く人気がなかったし、長期的に見てもインカムが良かったとは言えない。しかし、高難度出現条件を秘めた宝箱を探すことにマニアたちが異常なまでの盛り上がりを見せ始め、もの凄い人気が出た地域もあった。その当時の情熱は15年以上の歳月が流れた今でも、宝箱の出現方法をソラで憶えている人がいるほど。一番難しかったのが「スタートボタンを押す」であった説が濃厚。

アーケードゲーム名作選'81～'84

インベーダーのような爆発的なヒット作を求め、各社が様々な試行錯誤を繰り返し新製品を次々と市場へと投入し始めた時代。もちろん、ヒット作は前述のナムコ作品だけではなかったし、中には79年から数年に渡り大型コックピットタイプの王者に君臨していた『モナコGP』のようなタイトルや、『ジャンピューター』なども登場している。

この時代の傾向として、発売後1～3カ月は人気が出ても、次から次へと新タイトルが発売されるので、移ろいやすいプレイヤーは新作に手を出すも、結局短時間で作られたゲームはすぐに飽きられてしまう現象が起きはじめた。

しかし、そんな中でも長く遊ばれたタイトルは存在する。ここでは、その代表的なゲームを紹介しておこう。

	タイトル	年
	ギャラガ（ナムコ）	81年
	ジャンピュータ（三立技研）	81年
A:	スクランブル（コナミ）	81年
B:	ドンキーコング（任天堂レジャーシステム）	81年
	ポールポジション（ナムコ）	82年
C:	タイムパイロット（コナミ）	82年
D:	ペンゴ（セガ）	82年
E:	フロントライン（タイトー）	82年
	ゼビウス（ナムコ）	83年
F:	ハイパーオリンピック（コナミ）	83年
	チャンピオンベースボール（アルファ電子／セガ・エンタープライゼス）	83年
	エレベーターアクション（タイトー）	83年
	ジッピーレース（アイレム）	83年
	VS. SYSTEM テニス（任天堂）	84年
G:	パンチアウト（任天堂）	84年
	ギャプラス（ナムコ）	84年
	空手道&対戦空手道（データイースト）	84年
	スターフォース（テーカン）	84年
H:	マリオブラザーズ（任天堂）	84年

麻雀侮りがたし

81年3月に発売以降、一大ブームを巻き起こしたのが『ジャンピューター（三立技研）』だ。インベーダーハウスならぬジャンピュータハウスができるほどで、関東を中心に人気が高まった。

しかし、最も注目すべき点は別にある。それは、サラリーマン層の復帰だ。主に社会人が支えてきたインベーダーブームが去り、学生が中心になりつつあるゲームセンターに、再びサラリーマン層が食いついてきたのである。余談だが、この機に脱衣麻雀も次々に発売されている。

『ジャンピューター』登場以降も、『ロイヤル麻雀（日本物産）』、『恋来（中武企興）』、『雀豪、雀豪ナイト、雀豪レディ（日本物産）』など、数多くの麻雀ゲームのロングヒット作が登場している。

大型コックピットタイプ健在

『モナコGP（セガ・エンタープライゼス）』や『ポールポジション（ナムコ）』の人気は数年間に渡って持続し、高インカムを叩き出し続けた。インベーダーブームですら、わずか1年しかなかったことを考えると、この記録は驚異的。この時代からすでにナムコとセガの競争は始まっていたと言える。

この他にも、『スターウォーズ（アタリ）』や、当時ゲーム業界では無名の大阪のメーカー4社が合同で開発した『TX-1（辰巳電子工業）』も忘れてはならない。業界初の3画面モニタを採用し大ヒット！

しかし、同時期に発売された『レーザーグランプリ（タイトー）』は散々な結果に終わった。

他にも数多くの大型コックピットタイプのゲームが発売されたが、80年代前半は『ポールポジション』の一人勝ちであった。次年代には、更に長い年月の間人気を保っていた『アウトラン』や『ファイナルラップ』などが控えており、空前絶後の大型筐体ブームの幕開けとも言えるのかも知れない。

早すぎた次世代機!?

この時期、新世代到来と言われたのがVD・LDマシンであった。80年に世界初のLDマシン『クォーターホース（ロディシュエレクトロニクス社製・Gマシン）』を開発・米国で2000台販売した、MRロデッシュは「PCBからLD時代になる」とLDマシン元年を宣言。

日本でも、データイーストが83年3月に『幻魔大戦』を発表。ビデオディスクと映画ソフトを組み込んだものだ。この作品の人気は今一つであったが、後年に同社が発売した『サンダーストーム』『ロードブラスター』が大当たりした。

他メーカーでは、国内でのLD第1号機『アストロンベルト（セガ・エンタープライゼス）』や、『レーザーグランプリ（タイトー）』『インターステラー（船井電機）』など、数社がゲームを発売したが、コスト面と技術面の問題で次第に廃れていく。

また、この技術の派生から『アルベガス（セガ・エンタープライゼス）』『忍者ハヤテ（タイトー）』『タイムギャル（タイトー）』などといった、アニメ寄りの作品も登場していった。しかし、ゲームとして遊んだ場合、結局のところ単調な仕掛けから脱却できず、すぐに飽きられてしまう。

そして、急速にその寿命は尽きていった……。

世間の動向 一般ニュース

- 81/3 ●ピンク・レディーが最終公演
- 81/7 ●英国でチャールズ皇太子とダイアナが結婚式
- 81/11 ●沖縄本島与那覇岳で日本で約100年ぶりの新種の鳥が発見される。ヤンバルクイナと命名
- 82/4 ●500円硬貨発行
- 83/4 ●千葉県浦安市に東京ディズニーランドがオープン
- 83/10 ●東京地裁ロッキード事件丸紅公判ルートで田中角栄・元首相に懲役4年・追徴金5億円の有罪判決。
- 84/3 ●大手菓子メーカー江崎グリコの江崎勝彦社長が誘拐され、身代金を要求されるが、3日後に自力で脱出。「かい人21面相」を名乗る犯人による一連のグリコ・森永事件の始まり
- 84/11 ●1万円、5000円、1000円の新紙幣発行

- 7 GMF（ゲームマシンフェスティバル）協会設立
- 8 ハンナ・バーバラプロダクション製作のアニメ『パックマン』放映開始。第一回より視聴率トップ
- 11 AMOAショーにて、脱衣ガンゲーム『STRIPPER』が出展される
- 12 タイトー、『インベーダー訴訟』決着。ビデオゲームプログラムは著作物であると、初の司法判断が出た：東京地裁は「本件プログラムは、作成者の独自の学術的思想の創作表現であり、著作権法上保護される著作物にあたる」と判決

'83

- 3 ●セガ・エンタープライゼス、レーザーディスクプレーヤー方式による国内初のゲーム『アストロンベルト』発表
- ●データイースト、ビデオディスクプレーヤー方式による初のゲーム『幻魔大戦』発売
- 5 ナムコ、郵政省発行のエコーはがきに『パックマン』『マッピー』のキャラクターを印刷し、1400万枚を提供
- 7 ●タイトー、『レーザーグランプリ』発表
- 元アイレム社長の辻本氏、（株）カプコン設立
- 9 ●船井電機、レーザーディスクプレイヤー方式のゲーム『インターステラー』発表
- 12 ドンキーコングの商標侵害をめぐる問題で、米ユニバーサル・シティ・スタジオ社が日米・任天堂に敗訴

'84

- 1 任天堂、『VS. SYSTEM』発表：『テニス（4人）』『麻雀（2人）』RGBモニタ18インチ初のテーブルアップライト筐体
- 2 タイトー社長ミハイル・コーガン氏心臓病で死去（6日）
- 3 ゲーム場の風営化、風営法改正案、国会に上程
- 4 日本初、CATVを利用してゲームソフトの伝達実験をナムコが奈良で開始：MSX規格パソコン『CF-2000』を使用し、『パックマン』『マッピー』『ディグダグ』『ボスコニアン』など、計8種のタイトルが遊べる
- カプセル自動販売機が大量に流通。駄菓子屋ゲーセン微妙に活気づく：シェアの半分を持つコスモスだけで月産4000台、商品が300種以上、毎月50種が追加で生産されていた。チョロQ、キン肉マン消しゴム、うまか棒などの低額商品が呼び水になり、子供がシングルロケーションに集まる構造が確立しつつあった
- 5 コンピューターサービス（略称：CSK）、セガ・エンタープライゼスを買収
- JAMMA、東京高裁に「遊ぎ装置付きテーブル」の実用新案権無効を求める訴訟を起こす
- 8 「新風営法」可決成立（8月7日）、「新風営法」公布、ゲーム場は風俗営業店に。施行とその影響が出るのは85年になってから
- ナムコ、ゲームセンターとレストランを組み合わせた飲食店「チップス」をチェーン展開
- アルファレコードよりゲーム音楽『スーパーゼビウス』発売
- 9 ナムコットより『ファミリーコンピューター』用ゲームカセット第一弾『ギャラクシアン』（4500円）が発売
- 10 コナミ工業、大証二部へ上場
- スミソニアン　アメリカ歴史博物館に以下5台のAM機器が納められる：『ポン（ノーラン・ブッシュネル）』『スタータイム（ビデオミュージック）』『パックマン（バリー・ミッドウェイ）』『シャープシューターII／電子フリッパー（ゲームプラン）』『ドラゴンズレア／LDゲーム（シネマエレクトロニクス）』
- 11 「日本ビクター」より『ゼビウス』の環境ビデオ発売

B：パックマン同様、今でも現役キャラクター。半歩ずらしのショートカットは有名？　C：アステロイドの亜流と言ってしまうとそれまでだが、ゲーム性は高く、ロングヒットした。　F：正式にオリンピック認可されたゲーム業界初の作品。翌年に発売された『ハイパーオリンピック'84』もロングヒット。続編ではないが、同社の『ガチャガチャチャンプ』などチャンプシリーズでその雰囲気を味わうことができる？　また、鉄定規、カプセル、コインなどの連射アイテム必須のゲームで、『スターフォース（テーカン）』と双璧を成すコスリ（られ）マシンとしても有名。　G：上下2画面に分割されたモニターが印象的。続編の『スーパーパンチアウト』では、ボクサー以外に空手家やレスラーなどとも闘うことができる。　H：ドンキーコング同様、現役キャラクターのマリオ。腹違いの兄弟？　まさおやコージなど、多数のパチもんが存在する。

黄金期～繁栄から爛熟へ

様々なジャンルの至高のゲームが産まれた時代

85～87

黄金期到来！～急激に拡大するゲーム世界～

80年代中期は豊穣の年代であった。ゲームハード自体の飛躍的な発展、新しいアイデアをつぎこんだゲームソフトとの相乗効果で、大型コックピットモノからテーブル筐体まで、様々なジャンルの名作ゲームが出現した。あまりのタイトルの多さと、ジャンルの充実ぶりから、逆に混沌としてしまっていたほどだ。この時代は、ゲームセンターの第一次黄金期到来であると言っていいだろう。

この時代に作られたタイトルは、技術の進歩によって表現能力が豊かになり、各社の色がハッキリと打ち出されるようになりはじめ、各社から名作が生まれた。ここでは、その個性豊かな名作の一部を写真で紹介していこう。

アクション・シューティング・大型筐体ゲームが最盛期に。

遊び方の、バリエーション

ゲーム性につながる部分で、入力装置に工夫をこらしたゲームも多数出現した。ループレバーを採用した『怒(エス・エヌ・ケイ)』シリーズ、選手の移動にトラックボールを採用した13『テーカンワールドカップ(テクモ)』、ブロック崩しに様々なフィーチャーを付加した『アルカノイド(タイトー)』などが代表どころだ。

リーマンと呼ばれる者たち

14：『アルカノイド(タイトー86年)』はサラリーマン層に現役復帰の波を引き起こした。きっかけは、営業の暇潰しに立ち寄ったときに遊んだら面白くて……か、どうかは謎だが、10年ほど前の第一次ブロックブームの頃、プレイヤーだった人たちが次々とゲーセンに姿を現すようになった。彼等は、当時磨いた腕と、若きし頃にあまり持ち合わせていなかった経済力という武器で、見事ゲームセンターに返り咲いたのだ。

このアルカノイドのヒットを追いかけるようにして、各社がブロックを開発。『クエスター(ナムコ)』『ピタゴラスの謎(セガ・エンタープライゼス)』『ジャンボウ&雀棒 其の弐(エス・エヌ・ケイ)』『ブロックギャル(セガ・エンタープライゼス)』等、怒濤のごとく数だけは出たものの、結局『アルカノイド』には遠く及ばず。ブームも密かに終了。

'85

2 ●風営適正化法施行：「青少年の健全育成」「賭博防止」を理由に、ロケーションが「風俗営業法第8号営業」と指定され、法的な規制を受けることになった。16歳未満の18時以降入店禁止など、施行による業界への影響の大きさに加え、施行直前まで決まり切らない曖昧な内容に、業界全体が振り回された。

コナミ、『バブルシステム』発表

ナムコ、米アタリ・ゲームスを買収、同社株の51パーセントを取得。4月には買収後第一弾ソフト『ペーパーボーイ』『マーヴルマッドネス』を発表。

米「タイムズ・ピカユーン」紙で、ゲームによる「光学性発作」が取り上げられる。

3 「科学万博つくば'85」にセガ・エンタープライゼス参加

6 コナミ、『グラディウス』発表

7 セガ・エンタープライゼス、『ハング・オン』発表

●任天堂、採算悪化を理由にゲームセンター経営から撤退

10 ナムコ、玩具市場に本格進出。ボードゲーム『ドルアーガの塔』と人形『竜馬くん』を発売

11 任天堂、ディスクシステム書き換え開始

任天堂、キングコングに勝つ：アメリカのユニバーサル映画から「ドンキーコングはキングコングの商標侵害」と訴えられていた任天堂がユニバーサルに勝訴。任天堂は逆にユニバーサルを訴え、86年に160万ドル賠償の判決を勝ち取る。

'86

1 1月8日に(株)テーカンがテクモ(株)に改名。13日に改名第一弾ソフト『ワールドカップ』発表。

セガ・エンタープライゼス、『システム16』発表：バリエーションとして、バージョンアップした『システム16B』、8ビットに落とした廉価版『システムE』がある。

シグマ、米で日本企業初のカジノ経営

ナムコ、『ガントレット日本上陸キャンペーン』開催。テレビ・ラジオで告知

セガ・エンタープライゼス、『ハングオン』日経流通賞：「日経年間優秀作品」で任天堂の『ファミコン』が日経産業賞、セガ・エンタープライゼスの『ハングオン』が日経流通賞に入賞した。

2 ナムコ、『イタリアントマト』を買収。飲食産業に進出

4 (株)新日本企画が、(株)エス・エヌ・ケイに社名変更

4月19日ゲーメスト創刊

5 テクモ、『アルゴスの戦士』発表

6 AMゲーム機の『カードシステム』認可

コナミ、『グラディウス』の続編『沙羅曼蛇』を発表

7 セガ・エンタープライゼス、「16ビットCPU用セキュリティLSIモジュール」発表：ゲーム機のコピー防止の機能を持つ

10 コナミ、C2クラスレースにスポンサード参加：このノウハウをもとに『ウェック・ル・マン24』開発

セガ・エンタープライゼス、初のゲーム機用プリペイドカード使用店『ハイテクランド・セガ神田』オープン

11 タイトー、『ダライアス』発表

12 コナミ、「遊び」専門誌『NAN?DA』創刊

●アルファレコード、BGM集『SEGA・GAME・MUSIC・NO 1』発売

1：敵の弾のバリエーションはピカイチ『ファンタジーゾーン(セガ)』。2：美少女がビキニ姿で戦う元祖美少女ゲーム『アテナ(エス・エヌ・ケイ)』。3：ケイブシャークは好きですか？『ドラゴンバスター(ナムコ)』。4：壁ジャンプや水中シーンなど、豊富なアイデアを詰め込んで昇華している秀逸アクションゲーム『忍者くん阿修羅の章(UPL)』。5：硬派なシューティング『A-JAX(コナミ)』。6：目指せ1000万点『エグゼドエグゼス(カプコン)』。7：後に対戦格闘の代表作となる『ストリートファイターII』の元祖『ストリートファイター(カプコン)』。カプコン初のアップライト筐体。8：個性豊かなライバル達を倒す格闘アクション『イーアルカンフー(コナミ)』。9：同時プレイでは、相手がライバル？『怒(エス・エヌ・ケイ)』。10：『R-TYPE(アイレム)』は、「フォース」というギミックのアイデアを最大限生かしたシューティングゲーム。11：大きなキャラとオタクネタが特徴『銀河任侠伝(ジャレコ)』12：当時、あの大きさのキャラクターを動かせるということに衝撃を与えてくれた『源

アーケードゲーム名作選'85～'87

この時代に発売されたゲームは、シューティング・レース・アクションなどのジャンルが最も充実したラインナップとなっている。
その中でも、軒並み後の続編ブームにて駆り出されるほどの秀作タイトルで、オリジナリティ溢れる作品を紹介していこう。
マニアの心を虜にしたA：『グラディウス（コナミ　85年）』の第一作目がこの年代では登場している。B：『ダライアス(タイトー　86年)』は3画面を使用したシューティング。巨大な戦艦や、ボディソニックなどがプレイヤーにインパクトを与えてくれた。C：『ツインビー（コナミ　85年）』は、2人協力プレイの楽しさを発見させてくれた。D：『バブルボブル（タイトー　86年）』は、次々と姿形を変え、キャラクターが継承されていく。E：『ファイナルラップ（ナムコ87年）』が革新的であったのは、8人同時に対戦できるというシステムを取り入れた点だ。「同じ時間を複数で共有して楽しめる」というゲーム性を持ち、今の対戦格闘ゲームのように、相手の遊ぶ時間を削るタイプのものではないところも、ロングヒットした要因のひとつではないだろうか？

任天堂、ゲームセンターより撤退

85年、任天堂は東京都に3店舗あったゲームセンターを、採算の悪化のため閉鎖。任天堂VS筐体のゲームの供給も停止し、ゲームセンター経営とアーケードゲーム業界から撤退した。
その後は、当時大ブームであったファミコン中心の家庭用ゲーム業界に専念していくこととなる。

24時間ゲーセン消滅・新風営法施行

85年2月14日、前年8月に国会で可決された「新風営法」が施行された。
このことによって、24時間営業のゲームセンターが無くなり、15歳未満の午後5時以降のゲーセンの立ち入り、18歳未満の午後10時以降のゲーセンの立ち入りが禁止された（当時）。

CDや映像などの分野にも拡大

この時期は、ゲーム人気が高まるにつれて、ゲームビデオやサントラCDといった副次的ジャンルへの評価も高まっている。85年には、ポニーキャニオンがゲームレーベル「サイトロン」を発足。87年にはアルファレコードが発売した『ファンタジーゾーン』『ハングオン』などのBGMを収録した『セガ・ゲームミュージックVOL.2』がゴールドディスク（10万枚の売り上げ）を獲得し、『アウトランゲームビデオ』が、ベストセラーとなっている。
また、玩具や映像分野へのゲームをからめた進出も活発で、85年にはコナミがゲーム『沙羅曼蛇』をOVA化、87年にはテレビアニメ『ジリオン』がセガの提供で放送が開始され、玩具もセガから発売されている。

時代を築いた動く箱
可動筐体やドライブが充実した時代

ビデオゲームに、より革新的な改良を行なわれた時代。その中でも、花形である大型コックピットタイプのゲームが、最も動きが見られた分野だ。そして、その中に有名な男がいた。現在は『バーチャファイター』シリーズで有名なセガの鈴木裕氏である。氏は、バイクゲームの操作方法に、実際の大型バイクの形の筐体を使用し、16：『ハングオン』を開発。他にも、15：『スペースハリアー』『アウトラン』『アフターバーナー＆Ⅱ』と斬新な筐体を発表していく。その見かけも含めた斬新さにより、大型筐体の一大ムーブメントが築かれていき、各社がこぞって可動筐体の作成に乗り出していった。まだ出だしの時代の中でも、17：『アウトラン』は数年に渡る超ロングヒットを飛ばした、名作中の名作だ。

世間の動向 一般ニュース

- 85／3 ●「科学万博・つくば'85」が茨城県、筑波研究学園都市で開催される。
- 85／3 ●日本でエイズ患者第一号が明らかに。
- 85／8 ●日本初の宇宙飛行士に、毛利衛、北大助教授等が選ばれる。
- 85／8 ●羽田発大阪行きの日航ボーイング747ジャンボ機が群馬県御巣鷹山山中に墜落。歌手の坂本九ら520人が死亡、4人が生還。
- 85／9 ●ドリフターズの人気番組「8時だヨ！全員集合」が終了。
- 85／10 ●阪神タイガースが初の日本一に。
  ※85年のブーム：おにゃん子クラブ、ファミコン。
- 86／1 ●米国でスペースシャトル、チャレンジャー打ち上げ失敗。
- 86／4 ●ソ連のチェルノブイリで原発事故発生。
- 87／4 ●国鉄が民営化「JR」グループ11法人と国鉄精算事業団が発足。
- 87／11 ●大韓航空機がビルマ上空で行方不明に。88／1／15韓国政府がテロと断定。「蜂谷真由美」を名乗った金賢姫が犯行を認める記者会見を開く。

'87

- 2 ●大名エレクトロニクス(有)が、ダイナックス(株)に社名変更
- 4 ●ナムコ、『システム87』を「2年間に7種類以上のソフト発売」の保証書とともに発表。第一弾ソフト『妖怪道中記』発売。後に『システムⅠ』に改名
- 5 ●『アウトラン』のゲームビデオがベストセラー：『アウトラン』ゲームビデオ(ソニービデオソフトウェア・インターナショナル)がベストセラー。ヤマギワソフトショップ・ビデオメイツ調べで、5月のビデオ売り上げランキング1位、同『スペースハリアー』5位に。
- 6 ●カプコン、『ストリートファイター』発表
- ●ナムコ、『ドラゴンスピリット』発表
- ●アイレム、『R-TYPE』発表
- ●タイトー、『ミッドナイトランディング』『ダブルドラゴン』『スーパーリアル麻雀P-Ⅱ』発表
- 7 ●セガ・エンタープライゼス、フジサンケイグループ主催『夢工場'87』に業務タイアップ。イベントは570万人を超す観客を動員し、8月30日に閉幕。
- ●セガ・エンタープライゼス、『アフターバーナー』発表
- ●シャープ、業務用ファミコン『ファミコンステーション』発表。しかし、あまり普及せず。
- 8 ●セガ・エンタープライゼス、ゲームセンターでアフターバーナーグッズ販売開始
- ●テクモ、テレビ朝日でビリヤード番組を提供
- ●セガ・エンタープライゼス、玩具業界に進出『ジリオンシリーズ』（ジリオンシューティングセット他）発売
- 10 ●カプコン、『ストリートファイター』をテーブル筐体で発表
- 11 ●タイトー、『究極タイガー』発表
- ●ナムコ、フジサンケイグループ主催のミュージカル『スターライトエクスプレス』に協賛
- 12 ●セガ・エンタープライゼス、アフターバーナー・ファンサービス『アフターバーナー・パニック』開催：S.S.T.BANDの前進となる開発チームのライブも行なわれた。
- ●ナムコ、東京・虎ノ門ニッショーホールにて『クリスマス・チャリティ・コンサート』開催：『ラジオはアメリカン』公開録音とナムコミュージック生演奏で構成
- ●日本電気ホームエレクトロニクスが『PCエンジン』を発売

平討魔伝（ナムコ）』。　13：トラックボールを回すのがひたすら楽しい『ワールドカップ（テクモ）』。　14：ブロック崩しにいくつものギミックを盛り込んだ『アルカノイド（タイトー）』。　15：可動筐体と3D的描画が人気を博した『スペースハリアー（セガ・エンタープライゼス）』。　16：バイクレースゲームの金字塔『ハングオン（セガ・エンタープライゼス）』。　17：風景や音楽も楽しめる『アウトラン（セガ・エンタープライゼス）』。　A：斬新な手法と美麗なグラフィックの裏に隠された、完成度の高いゲーム性が魅力『グラディウス（コナミ）』。　B：密かにヘッドフォン端子が嬉しい『ダライアス（タイトー）』。　C：この頃はまだ合い言葉が無かったね『ツインビー（コナミ）』。　D：敵を泡でくるみ、割って倒すというアイデアが秀逸な『バブルボブル（タイトー）』。　E：可動型筐体ほどの派手さはないが、8台設置されている店では、シリーズを出すごとに大ヒット！『ファイナルラップ（ナムコ）』

熟成期～開かれたロケーション 閉ざされ行くゲーマーの世界

88～90

業界をリードした2大ブーム テトリスとUFOキャッチャー

88年後半、大型筐体人気が支えていたゲームセンターに、2つの巨大なブームが登場する。落下型のパズルゲームというジャンルを確立させた、1:『テトリス』と、新型のプライズ機、2:『UFOキャッチャー』である。

テトリスは言うまでもなく、ロシアの心理学者であるパジトノフ氏が心理学研究用に提案したゲームで、パソコンから業務用に移植されるなり、またたく間に人気タイトルとなり、『ぷよぷよ』『コラムス』など、後に発表された多くの作品に影響を与えた作品である。

一方、セガの『UFOキャッチャー』は、それまでテーブルや透明なドームタイプが主流だったプライズ機を、初めて現在のプレイヤーの目線に合わせた筐体として発表したタイトルである。

『UFOキャッチャー』の革命は、筐体の形だけではなく、タバコや菓子ばかりが目立っていた景品に、ぬいぐるみを採用したことでファミリー層を開拓したことにある。

その後さらに、セガに続く多くのメーカーが本格的にプライズに力を入れるようになり、80年代後半の大ヒットへとつながったのである。

しかし、その長期的ヒットはもとより、『テトリス』『UFOキャッチャー』がともにアミューズメント業界に残した最大の功績は、世間の悪いイメージとともに固定客化していたゲームセンターに、女性客をはじめ、一般客層を呼び込んだことではないだろうか。

時を同じくして、タイトル数を増やしたスポーツゲームとともに、開かれたロケーションへの一歩を踏み出したのである。

落ち物の系譜

「テトリス」に代表される、落下型パズルゲームの世界では、実に様々な物が積もっては消え、積もっては消え……。

システムボードの発展

各メーカーから発表されてきたシステム基板が、この時期に開発・発表された高性能な基板によって定着化しはじめた。

ROMやサブボードの差し替えで新タイトルに移行が可能なシステム基板は、オペレータの購入負担、メーカーの開発コスト、双方の削減を実現し、独自のシステムを持たないような小メーカーでも、高度なシステムで容易に開発できるようにしたのである。

マニア指向で難度が高騰

良質のシューティングの登場によって、やりこむ楽しさを憶えたユーザーは、当然続編を望むようになる。

その期待を上手く吸収し、さらに完成度を上げた続編や、現在も支持が高い東亜プランの作品のように、優れたタイトルが発表される一方、不必要に難度を上げることでバランスを崩すタイトルも続出した。

こうしたプレイヤーの限界を超えた難度を持つタイトルの増加は、初心者の入る余地をなくし、一部でユーザーのゲーム離れを引き起こしている。

'88

- 1　アルファレコードから、アイレムゲーム初のレコード発売
- 3　マスクROM不足：高価なEPROMからの移行をソフト業界が行なっていたことから品不足が起こり、『ドラクエⅢ』にもこのROMが使用されていたことから、当時話題に。当初、カプコンのCPシステムも使用していた
- 4　●セガ・エンタープライゼス、『ギャラクシーフォース』発表
- ●ジャレコ、業務用システム基板『メガシステム』発表
- ●ナムコ、業務用システム基板『システムⅡ』発表
- 直本工業『ニューSR2』発売：アメリカ・トロン社の開発した12人乗りの体感シミュレーションマシン
- 『サイトロン・レーベル』設立
- 6　●カプコン、新業務用システム基板『CPシステム』発表
- ナムコ、CG事業に進出：大手CG会社から機材や人員を招き入れる。ナムコのCGプロジェクトの第一歩
- 7　『セガ・スーパーサーキット』発表：コース上のCCDカメラを搭載したRCカーをコクピットから操作し、車体の振動や動きがコクピットにフィードバックする、新型の体感ゲーム
- 9　ナムコ、世界初のハイビジョンゲーム開発
- (株)テンゲン設立：親会社はアタリ
- 10　『セガ・メガドライブ』発売
- 12　ナムコ、オリジナル映画『未来忍者』のビデオ発売：同名のゲームタイトルの映画化である。監督・雨宮慶太
- マイケル・ジャクソンがセガ本社を訪問：セガから、来社記念に『ギャラクシーフォース』筐体がプレゼントされた
- ●カプコン、『CPシステム』下取り販売開始：前述のマスクROM不足からEPROMへの交換により、初期ロット基板の一部ソフトの使用不能や、価格の上昇を余儀なくされたため
- アタリがファミコンの独占販売を理由に、任天堂を提訴
- NHKで、アフターバーナーをはじめとする体感ゲームが取り上げられる

'89

- 1　セガ、・エンタープライゼス『パワードリフト&メガドライブ』にゲームCDでは初のピクチャーCD使用
- (株)ミッチェル設立
- ナムコ、『ウイニングラン』発表
- 2　任天堂、商標権侵害でテンゲンを提訴
- ●S・S・T・BAND「メガドライブ・スパークリング1989」開

主なシステム基板

名称	第一弾タイトル(発売年/月)	スペック
デコ・カセットシステム(データイースト)	ハイウェイチェイス(80/02)	8ビット。ソフトの交換はカセットテープで行なう。
VSシステム(任天堂)	テニス(84/02)	通信機能で4人まで同時対戦が可能。
バブルシステム(コナミ)	ツインビー(85/02)	業務用初の16ビットCPU搭載基板。
マザーボードシステム(データイースト)	ヘビーバレル(87/12)	ROM基板差し替えにより、ソフト交換を行なう。
M72シリーズ(アイレム)	R-TYPE(87/07)	ROM交換でソフトの変更可能。FM音源使用。
システムⅡ(ナムコ)	アサルト(88/04)	システムCPU2個とサウンドCPUによって、全体を統括。
メガシステム(ジャレコ)	P・47(88/05)	回転・縮小・残像機能など、鮮明なグラフィックが特徴。
F2システム(タイトー)	ファイナルブロー(89/04)	サブ基板にゲームに必要な機能を集約し、メイン基板に共通機能のみを持たせている。
NEO・GEO・MVS(SNK)	NAM-1975(90/04)	最大6本のカセットを差し込み、選択できる独特のシステム。
システム32(セガ)	ラッドモビール(91/02)	業務用初の32ビットCPU搭載基板。
CPシステムⅡ(カプコン)	スーパーストリートファイターⅡ(93/09)	高精度な回転・縮小機能などを有し、他社からの評価も高い。

1：メガドライブ版の『テトリス』発売直前、家庭用の権利は任天堂が有していることが発覚し、発売が断念されるというエピソードがあった。　2：初代UFOキャッチャーが発売された85年当初は、景品の価格やシステムのギャンブル性から、プライズ機の規制・取り締まりが厳しく、購入を見送られていた不遇の時期があった。　3：70年代初期のドーム型クレーン筐体。　4：『CPシステム』上下の2つの基板から構成され、当初は小さい基板でソフトを交換する予定だったが、ROM不足による仕様の変更や、それにともなう下取り販売による対応など、現在も業界が抱える問題を表面化させた基板でもある。　5：『デコ・カセットシステム』業界初のシステム基板。ゲームソフトの交換は基板上部にあるカセットテープの差し替えにより行なわれる。専用筐体にしか対応していなかったが、82年に他筐体にも組み込める改造キットが発売された。

大型シミュレーター登場

88年に登場した、左右に高速回転するコクピットを持つ『ギャラクシーフォース』をはじめ、カプセル状のコクピットが360度無制約に回転する、8『R-360』『D3-BOS』といった、従来と異なる回転軸とスピードを持つ筐体が発表された。

それにあわせ、ドライブゲームも、ポリゴンを使った画面、車体の振動など、本物をリアルに再現したものが主流となっていった。

世界初！ ゲームクリエイター養成校

ゲームメーカーが運営する初のゲームクリエイター学校として「ヒューマン・クリエイティブ・スクール（現パソナ ソフトバンク クリエイティブスクール）」が、90年に開校された。

プログラマーを発見・育成する場を設ける動きはこの時期、業界全体に高く、翌年には任天堂やバンタンがゲーム専門校を開校している。

S.S.T BAND結成

89年2月に、世界初のVGMバンドとして「S．S．T BAND」が活動を開始している。セガのサウンドスタッフを中心に結成され、93年に解散するまで、『ギャラクシーフォース』『スペースハリアー』など数多くの楽曲を発表、ライブを行なっている。現在も、その楽曲への支持は高い。

麻雀ゲーム問題が勃発

89年11月に行なわれたAOUの総会において、日本物産が販売していた『AV麻雀』が、内蔵しているビデオ以外のソフトにも自由に交換できてしまうことなどを理由に、仕様の改訂に及ぶという事件があった。

翌年には、過激化する麻雀ゲームの映像に対し、警視庁と青少年育成団体より提出された自粛要請を受け、JAMMA会長は、会員メーカーに向けて注意を呼びかける要望書を送付する。

さらに91年1月、ついに日物・ユウガ両メーカーの各1タイトルを、使用自粛機種に指定するという異例の通知が出された。

この年は、有害図書や、カルピスのマークなど、過剰とも思える規制が流行した年でもある。

アーケードゲーム名作選'88～'90

88～90年のタイトルで、やはり外せないのは『テトリス』。単純ながら、現在もコンシューマや続編もので、その人気は健在。そのパズルブームを受けて発表されたのが、D：『上海』。こちらもまだまだ現役タイトルだ。

続編ものとして成功を修めたのが、B：『グラディウスII』と、E：『大魔界村』。難度はやや高いものの、そのシステムやゲームバランスは秀逸である。

ポリゴンによる映像や筐体の振動で、ドライブゲームにリアル指向を築いた、A：『ウイニングラン』。アクションゲームの源流となった、C：『ファイナルファイト』。東亜プランの存在を決定的なものとした、『TATSUJIN』など、停滞気味の業界を支えたタイトルだけに、磨き上げられた完成度の高い作品が多い。

A：ウイニングラン（ナムコ）
B：グラディウスII（コナミ）
C：ファイナルファイト（カプコン）
D：上海（サン電子／サクセス）
E：大魔界村（カプコン）

世間の動向 一般ニュース

- 88／3 ●青函トンネル開通
- 88／6 ●リクルート疑惑
- 88／8 ●イラン・イラク戦争停戦
- 88／9 ●ソウル五輪
- 89／1 ●元号改訂「平成」
- 89／4 ●消費税導入
- 89／6 ●美空ひばり死去
- 89／11 ●ベルリンの壁撤廃
- 90／8 ●イラク、クウェートに侵攻
- 90／12 ●秋山豊寛、日本人初の宇宙飛行士
- 90／12 ●バブル崩壊

'89（続き）

- 催・東京・名古屋・大阪の3都市をまわるライブツアー
- 3 バンダイがコアランドテクノロジー（株）を買収：のち、コアランドは、（株）バンプレストに社名変更している
- 韓国でコピー基板業者の一斉検挙
- 4 ナムコ、『システムI』をROM販売のみに統一
- コナミがキングレコードから『コナミレーベル』を立ち上げる：第一弾は『サンダークロス』
- ●タイトー、「タイトーF2 SYSTEM」発表
- テトリス版権問題：テンゲン社の主張する『テトリス』の製造販売権保持に対し、任天堂と作者のパジトノフ氏とが連盟で抗議
- 5 セタ、初の音楽集『セタミュージックシーン1』発売：収録曲は『ツインイーグル』他
- 「国際スポーツフェア 89春」にS・S・T・バンド参加
- コナミレーベルCD第一弾『サンダークロス』発売：アレンジ『コナミ矩形派倶楽部』
- 6 JAMMA、社団法人化
- 9 アメリカ版メガドライブ『ジェネシス』発売
- ナムコ、『ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレーター』発表
- 11 アイレム、バイクレースチーム「アイレムレーシング」結成
- セガ、セルビデオ市場に参入：第一弾ソフトは『鉄人28号』
- 12 アタリジャパン、カラー携帯ゲーム『リンクス』発表
- ●日本物産の麻雀ゲームに対し、JAMMAが猥褻表現改善の要望書を提出

'90

- 1 エス・エヌ・ケイ、『NEO・GEO』システム発表
- 2 セガ・エンタープライゼス、マイケル・ジャクソン主演映画『ムーンウォーカー』ゲーム化
- セガ・エンタープライゼス、劇場用映画「ウルトラQザ・ムービー」制作に参加を発表
- 3 コナミ、コピー商品に関する記者懇談会を開催
- 業務用『ドンキーコング・ジュニア』コピー問題でコピー業者に有罪判決：任天堂の公判開始から、7年にも及ぶ長期裁判だった
- 4 ●ヒューマン・クリエイティブ・スクール開校
- ナムコ、『ギャラクシアン3』販売開始
- バンプレスト、コンシューマ市場に参入
- パックス・パワーグローブ発売
- ●セガ、『システム32』発表：業務用初の32ビット基板。
- 6 エス・エヌ・ケイ、3Dサウンド『スフェロ・シンフォニー』発表
- 7 プライズマシンの景品限度価格が500円に
- 8 VG2、「ビデオゲームファンの集い」開催
- 9 ●セガ、『R-360』発表
- ナムコ、第11回アジア競技大会選手村にビデオゲーム納入
- 10 エス・エヌ・ケイ、ネオジオMVSの価格改定
- 『セガゲームギア』発売
- 11 タイトー、ゲーム技術を活かしてカラオケソフト開発
- セガ、サイバードーム展示
- 『セガ・ゲーム図書館』開設：メガドライブを使用し、インターネットでソフトをダウンロードできるサービス
- 日本電気ホームエレクトロニクス（株）、携帯用『PCエンジンGT』発売
- 任天堂『スーパーファミコン』発売
- 12 スーパーファミコン内蔵型テレビ『21G-SF1』発売

6：『R-TYPE II』拡散波動砲やパワーアップしたグラフィックなど進化もあるが、評価はいまひとつ。 7：『グラディウスIII』複雑にセレクトできるパワーアップ方法もさることながら、「伝説から神話へ」とのキャッチにあるように、かなりの高難度。3D面で……。 8：コクピットを支える2軸により、全方向への回転を可能にした。写真は1990年AMショー会場に出展された時の様子。 9：「ユーノス・ロードスター・ドライビング・シミュレーター」ナムコとマツダの協力によって開発され、実車から取られた空気抵抗、車重などのデータを搭載している。写真は、89年9月に行なわれた発表会風景。 10：初ライブ「メガドライブ・スパークリング1989」パンフレット。

再盛期～新ジャンルの開拓
再び活気を取り戻したアーケードゲーム業界

91～95

吹き荒れる格闘ゲーム旋風
格ゲーブームが切り開いたアーケードの新時代

第2次黄金期とも呼べるこの時代は、格闘ゲームの台頭から始まった。それまでは、『ファイナルファイト』を始めとして、コンピュータ対人間の戦いばかりだった。これらは、何度やっても同じ展開の「定められた楽しさ」をプレイヤーに与えていた。

しかし、91年にカプコンの『ストリートファイターII』の登場により市場は一変。人対人の「予想のつかない楽しさ」に、プレイヤーは次々とハマっていった。対人戦が可能な対戦格闘アクションゲームの存在は、インベーダー以来とも言われる一大ブームを巻き起こす。メーカー各社が次々に同様の格闘ゲームを発売し、ブームは更なる広がりを見せていく。

加えて、ゲームのキャラクターにも注目が集まっていった。ゲームが主題の映画やアニメが次々に決まり、各社から競ってキャラクター商品が発売される。続編も量産され、アーケードゲーム業界は、かつてないほどの賑わいを見せていくことになる。

ハードの技術も飛躍的に向上し、かつてないような美麗なグラフィックでゲームが楽しめるようになった。

一本のゲームからすべてが始まった

80年代後半あたりから、爆発的ヒットとなるタイトルがほとんど出現せず、プレイヤーは次第にアーケードゲームから離れていった。そんな時に発売されたのがカプコンの『ストリートファイターII』である。この『ストリートファイターII』の登場により、シューティングやアクションに食傷気味だったプレイヤーたちはすぐに飛びついた。

とはいえ、『ストリートファイターII』の発売当時、対戦するには1台の筐体に隣り同士で座ってプレイしなければならず、他人との対戦プレイは一部先進的なプレイヤーたちによって支えられているに過ぎなかった。そうしたなか、ゲームセンターはブームと呼応するように、向かい合って対戦できる対戦台をこぞって採用し始める。それにより、プレイヤーたちは乱入する気まずさや敷居の高さを乗り越え、少しずつ人と闘うことを楽しむようになってきた。ようやく対戦格闘ゲームの楽しみ方は、「クリアする」から「技術を競う」に変化したのだった。

それに勢いをつけたのは、93年に発売されたエス・エヌ・ケイの『餓狼伝説スペシャル』である。何回もの入力練習を必要とする超必殺技の難しいコマンドや連続技の数々は、プレイヤーに「鍛える」というというおもしろさを植えつけた。さらに、対戦に拍車をかけたのが、格闘ブームの祖であるカプコンの『スーパーストリートファイターIIX』と、セガの『バーチャファイター2』の登場である。

『スーパーストリートファイターIIX』は、『ストリートファイターII』で培ったノウハウを生かし、絶妙な対戦バランスで、ビギナーからマニアにまで絶大な支持を受けた。『バーチャファイター2』は、当時最新の3D技術を投入しリアルなグラフィックと動きを再現。数々の技を組み合わせることで、豊富な戦略が練れる楽しみがプレイヤーを虜にした。

また、この頃から各地のゲーセンで有名プレイヤーの噂が広がり始める。現在でも使われている「地名+キャラ名」の呼称で彼らは呼ばれ、「ブンブン丸」「池袋サラ」など、マスコミに多く取り上げられるプレイヤーもいた。その彼らのプレイを見て自分たちの技術をより上達させようと、地方から東京のゲームセンターまで多くのプレイヤーが訪れた。

格闘ゲームブームが日本全国に広まると同時に、大規模なゲームイベントが各地で開催された。代表的なものは、新声社が91年に行なった『全日本ストリートファイターIIチャンピオンシップ』や、95年に開催されたセガの『バーチャファイター・チャンピオンシップ』、ナムコ主催の『鉄拳武闘 大会帝都ノ陣』などだ。

新製品の発表会(プライベートショー)も大々的に行なわれた。エス・エヌ・ケイの『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』発表展示会のように、イベントとして行なわれるものも多い時期だった。

その後も、カプコンの『ヴァンパイアハンター』やナムコの『鉄拳2』。エス・エヌ・ケイからは『真サムライスピリッツ』『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』などの良質タイトルが続々と発売され、格闘ゲームブームは久遠に続くとも思われていた……。

：**スーパーストリートファイターIIX(カプコン)**　94年3月に発売。5年以上昔のゲームだが、格闘ゲームとしてこの時点でほぼ完成されていた。家庭用ハードにも移植され、こちらもメガヒット商品となる。

：**バーチャファイター2(セガ)**　94年の11月に発売された3D格闘ゲーム。キャラクターのリアルな動きと、簡単な操作法がプレイヤーに受けた。また、プロレスやマーシャルアーツなど、実在の格闘技を取り入れたことも画期的だった。

：**餓狼伝説スペシャル(エス・エヌ・ケイ)**　93年9月に発売し、派手なエフェクトと魅力的なキャラクターが人気を博す。前作で登場したボスキャラクター4人に加え、一作目のラスボス「ギース」やダンス格闘家「ダック・キング」など、個性豊かなキャラクターが多数使用できた。

'91

1 3 5 6 7 8 10 11

- セガが『システム32』を発売
- ●カプコンが『ストリートファイターII』を発売
- セガがIBM/PC対応の『テラドライブ』発売
- ナムコ、『バーチャリティ1000SD』を自社ロケに導入
- エス・エヌ・ケイが、家庭向け『NEO・GEO』システムの販売開始：これまで業務用とレンタルのみ行なっていたが、家庭向けの販売を開始する。価格は本体が48,800円。ソフト第1弾の『NAM1975』は13,800円で販売。
- データイーストが格闘ゲーム『デスブレイド』発売
- ナムコがCGポリゴンを採用した『スターブレード』を発表：ナムコは東京・多摩川の本部ビルと大阪・江坂の東急インで開催した内見会で、シミュレーションゲーム『スターブレード』を発表した。最新の3DCG技術を採用しており、リアルな宇宙戦争が楽しめる。
- タイトー、直営店に『D3-BOS』を初常設
- 対戦格闘ゲームで初のゲーム大会開催：「新声社」が池袋サンシャインシティ・ワールドインポートマートにて、『第一回ゲーメスト杯争奪 全日本ストリートファイターIIチャンピオンシップ』を開催した。
- ナムコがテーマパークプラボ千日前店に『ギャラクシアン3』を設置：ナムコは、花博で発表した映像シミュレータ『ギャラクシアン3』を、大阪のプラボ千日前店に設置した。これは、16人までの同時プレイが可能なシミュレータで、120インチの巨大プロジェクタで迫力ある画像を楽しめる。
- 「立体ホログラムゲーム」の第1弾『タイムトラベラー』発売：これは、実写の映像を特殊な光学レンズを使用して浮かび上がらせる技術を応用したゲームで、レバーとボタンで操作して進めていくというもの。
- ●エス・エヌ・ケイが対戦格闘ゲーム『餓狼伝説』発売
- セガが後楽園に映像シミュレータの『AS-1』を設置

'92

1 2 3 4 7 9 10 12

- カプコンがコピー対策を強化：91年秋からカプコンの対戦格闘ゲーム『ストリートファイターII』の偽造基盤が多く出回っていることが判明。これに対して同社は、韓国など各国で法的に対処し、コピー対策を強化していくと発表した。
- ナムコ都市型テーマパーク『ワンダーエッグ』開園：ナムコが東急二子多摩川駅前に、テーマパーク『ワンダーエッグ』をオープン。カートやメリーゴーランドなど様々な遊具を始め、同社の最新ビデオゲーム機『ギャラクシアン3』も設置。
- UPLが倒産：『忍者くん』などを製造してきたUPLが、30億の負債を抱え、3月4日に倒産した。
- カプコンが『ストリートファイターIIダッシュ』を発売
- ●アルファ電子が格闘ゲーム『ワールドヒーローズ』を発売
- エス・エヌ・ケイが対戦格闘ゲーム『龍虎の拳』を発売
- セガが、『バーチャレーシング』と『ぷよぷよ』を発売
- エス・エヌ・ケイの『餓狼伝説』がTVアニメ化

'93

1 2 3 4

- ●エス・エヌ・ケイが対戦格闘ゲーム『餓狼伝説2』を発売
- ミッドウェイが対戦格闘ゲーム『モータルコンバット』を発売
- テレビゲームによるてんかん発作誘発問題が表面化：任天堂が、家庭用ゲーム機にてんかん発作に対する注意文を付けると発表した。
- コナミ、ウィンビー計画を発表：コナミは、同社のシューティングゲーム『ツインビー』に登場する女の子『ウィンビー』を大々的に売り出す「ウィンビー国民的アイドル化計画」を発表した。
- セガが初の3D格闘ゲーム『ダークエッジ』を発売
- セタ、サミー、ビスコ、共同で32ビットシステム基板『システムSSV』を開発：セタ、サミー工業、ビスコの三社が共同で、

：『サムライスピリッツ』のレギュラーキャラ「ナコルル」。純情可憐なキャラに人気が爆発。　：三鷹市水道局の「ナコルルポスター」は今でも伝説として語り継がれているマニア垂涎のアイテム。入手は非常に困難である。　：『龍虎の拳』のアニメ版も放送された。主人公のリョウは今風に姿が変わっていて、ゲーム中のような金髪&マッチョではない。　：『ヴァンパイア』シリーズ中1、2を争う人気キャラの「モリガン」。大胆かつエロティックな衣装と爆裂ボディが特徴。今でもコスプレイヤー&カメラ小僧ともに大人気キャラである。　：現在では不可能か!?　と思えるほど強烈なキャラクターと世界観の格ゲー『富士山バスター』。日本を誤解した海外メーカー作かと思いきや、立派な純国産品。　：クイズゲームとしては及第点だが、演出がスゴイ『クイズ・キング・オブ・ファイターズ』。クイズなのにコマンド入力すると必殺技が出たりと不可思議なギミックがたくさん。　：悪い夢を見ているような、すさまじいデザインのキャラクターオンパレードの『ブリルラ』。実写の人物が背景に登場するスゴイゲーム。

アーケードゲーム名作選'91〜'95

対戦格闘ゲーム一色といった感の強い時代。21世紀に残したいタイトルも格闘ゲームが多い。前述の『ストリートファイターII』『バーチャファイター』は文句なく後世に伝えたい作品だ。

また、カプコンの『ヴァンパイア』、エス・エヌ・ケイの『キング・オブ・ファイターズ'94』『サムライスピリッツ』、ナムコの『鉄拳』なども現在の格闘ゲームに大きな影響を与えている。

格闘ゲーム以外でも良質なタイトルは多い。『バーチャファイター』の母体とも言えるセガの3Dカーレース『バーチャレーシング』、子供からご年輩の方まで楽しめるコンパイルの『ぷよぷよ』。当時の最先端CGでプレイできたナムコの『リッジレーサー』などなど。

格闘ゲームが誕生した時代とのこともあり、多くのメーカーが格闘ゲームに力をつぎ込んでいた。しかし、他のジャンルでも、後の時代の作品に色濃く引き継がれたタイトルも多く存在するのだ。

ゲームだけじゃ物足りない!! ゲームから飛び出したキャラクターたち

格ゲー登場により、新たなブームが誕生した。それは、格ゲーを中心としたキャラクターブームだ。それまでも特定のキャラに人気が集まることはあった。だが、『ストリートファイターII』の『春麗』や『サムライスピリッツ』の『ナコルル』、『ヴァンパイア』の『モリガン』などからブームが本格的に加熱しだした。ポスターやテレカなどのグッズは飛ぶように売れ、フィギュアやコスプレなどでも多く取り上げられる。

ブームは少しずつゲームから飛び出していき、三鷹市では水道局のポスターに『ナコルル』を採用。また、次々とアニメ化が決定したほか、ラジオ番組なども放送された。そのブームは終わったわけではなく、2000年の現在でも多くのファンがキャラクター人気を支えている。

こんなゲームもあった!! 伝説のカルト級ゲーム

この時期に発売された格闘ゲームの本数は約80タイトル。これほど多く発売されれば、中にはカルト的存在のゲームも出現する。

特に有名なのが、カネコの『富士山バスター』。純国産グラフィックというのがうたい文句だが、忍者や歌舞伎、侍、カッパなど、珍妙奇天烈なキャラクターばかり。一度プレイすると、しばらくは脳裏から離れない強烈なゲームだった。

他にも数多くのカルト格ゲーが排出されている。その多くは、今では見かけないものばかりだが、見かけたら是非ともプレイしてほしい。

'93

- 業務用32ビット基盤『SSV』を開発。『SSV』システムの第1弾は、セタの『スーパーリアル麻雀IV』。
- データイーストが『ファイターズヒストリー』を発売
- 6　エーディーケーが『ワールドヒーローズ2』を発売
- セガ・エンタープライゼスがISDN通信を使用したゲームシステム『アウトランナーズ』を発表
- 9　カプコン『ストII』『ストIIダッシュ』の著作権を侵害されたとしてデータイーストを提訴：カプコンが著作権侵害を理由にデータイースト提訴。同社の『ファイターズヒストリー』がカプコンの『ストリートファイターII』『ストリートファイターIIダッシュ』とゲーム性、キャラクターなどが酷似しているとして、損害賠償を求めた。

'94

- 1　エーディーケーが『ワールドヒーローズ2JET』を発売
- カプコン『ストリートファイターII』の実写映画版の制作発表
- カプコン『ストリートファイターII』に基づいた劇場アニメの制作を発表。
- セガ『バーチャファイター』を発売
- 5　●ナムコ『鉄拳』を発売
- 6　ナムコ通信機能搭載『リッジレーサー2』発表
- ●エス・エヌ・ケイのキャラクター『ナコルル』が三鷹市水道週間と年金用ポスターに採用される
- カプコンが対戦格闘ゲーム『ヴァンパイア』の発表会を開催
- エス・エヌ・ケイ、松竹映画『餓狼伝説』のイベント開催
- 7　カプコンが『ストリートファイターII』の決起集会を開催
- ●エス・エヌ・ケイが『ザ・キング・オブ・ファイターズ94』を発売
- 10　●エス・エヌ・ケイが『真サムライスピリッツ 覇王丸地獄変』を発売
- 11　●セガ『バーチャファイター2』を発売

'95

- 1　全日本ぷよ協会主催『第一回ぷよマスターズ大会』開催：『ぷよぷよ』をより多くの人に楽しんでもらうという趣旨で、「全日本ぷよぷよ協会」が発足。それにともなって、同日に「第一回ぷよマスターズ大会」が開催された。
- セガ『バーチャファイターチャンピオンシップ』を全国規模で展開
- 3　●カプコンが『ヴァンパイアハンター』を発売
- エス・エヌ・ケイが『餓狼伝説3』を発売
- セガ『バーチャファイターフェスティバル』開催
- 4　カプコンが『サイバーボッツ』を発売
- 6　カプコンが『ストリートファイターZERO』を発売
- 全日本ぷよ協会、高齢者を対象とした『ぷよぷよシルバー大会'95』開催
- アトラスが『プリント倶楽部』発表
- 8　ナムコ『鉄拳2』を発売
- カプコンが『サマーフェスティバル'95 IN国技館』を開催
- 10　セガの『バーチャファイター』アニメ放送開始

世間の動向 一般ニュース

- 91/1　●湾岸戦争勃発。多国籍軍がイラク軍に攻撃を開始
- 91/12　●ソビエト連邦が消滅
- 92/7　●バルセロナオリンピック開催
- 92/9　●学校週5日制がスタート
- 93/5　●Jリーグ開幕
- 93/7　●M7.8の北海道南西沖地震が発生
- 94/6　●長野県松本市で「松本サリン事件」が起こる。
- 94/9　●消費税の5％引き上げ決定
- 95/3　●丸の内線で猛毒のサリンがまかれ、多数の死傷者
- 95/6　●全日空ジャンボジェット機がハイジャックされる

11：『ワールドヒーローズ』は、システムは普通の格闘ゲーム。ただ、登場キャラは謎の仮面男や手足が巨大化するヒゲオヤジ、機械化軍人と、アクの強すぎるラインナップだ。12：こちらも変なキャラが多い『ブレイカーズ』。男色家っぽい怪傑ゾ○や、エジプトの王様など、よくわからないメンバーばかり。13：95年3月に発売した『ヴァンパイアハンター』は、モンスター同士の格闘ゲームの続編。アニメを見ているかのような動きとコミカルなアクションがプレイヤーの心をとらえた。14：93年7月に発売した『真サムライスピリッツ』は、武器を取り入れた純和風格闘ゲーム。「キレる」を表現した「怒り」システムが話題を呼んだ。15：94年に発売された『鉄拳』は、連続技が重要で、各キャラクターに10連コンボが用意されており、すべて決めたときの爽快感は格別。16：SNKの人気ゲームのキャラ同士で戦うドリームマッチ的格闘ゲーム『キング・オブ・ファイターズ94』。「怒」や「アテナ」など古いゲームからも出場。17：CGポリゴン採用のレースゲーム『リッジレーサー』。プレステでも発売され大人気となった。

混迷期～20世紀の終焉。98～2000

アーケードゲームは新たなる可　性　　　　時代は21世紀　。

格闘ゲームは終わってしまったのか？

ビデオゲーム界に一大ブームを起こした格闘ゲームだったが、90年後半から、人気に翳りが出始めた。個々のゲームに特化されすぎた情報が必要になり、「知らなければ勝てない」状況に陥ることが増えすぎた。続編タイトルも過剰になる傾向で、前作を遊んだことのあるプレイヤーは、下手なプレイヤーに対し往々にして容赦しない。

こんな環境だけとは思いたくないが、いきなり初心者が育つわけもなく、今や最初から上級者向きの対戦格闘ばかりのゲーセンから、プレイヤーが離れていってしまうのも無理はないのだろう。

また、格闘ゲームブームの翳りに反比例して『プリント倶楽部』『ビートマニア』といった、ライトユーザー向けの商品がヒットする。今までとは別の客層が幅をきかせ始め、ゲーセンの雰囲気が好きだったプレイヤーは自然に足が遠いていく。

格ゲーの衰退はタイトル数にも見られる。1年に20タイトル以上発売されていた96～98年に対し、99年は10タイトル弱、2000年に至っては6タイトルしか発売されていない。また、ブームの一端を担っていたエス・エヌ・ケイは、今後アーケードゲームを開発する予定がない為、更なる格闘ゲームのタイトル数の減少が予想される。

格闘ゲームはこのまま眠りに就いてしまうのだろうか？

格ゲー王朝の終焉。新たな時代の旗手は？

格闘ゲーム王朝の終焉

1992年から始まった格闘ゲームブームだったが、96年から97年ころにもなると、そのブームに翳りが見始めてきた。そうしたころと時を同じくして『プリント倶楽部』ブームが湧き起こった。

この通称『プリクラ』は従来とは異なる客層をゲームセンターに引き寄せた。プリクラブームが起こると、ゲームセンターにはカップルや女性客が多く訪れ、そこには長い列ができるほどであった。

このプリクラブームも、落ち着きを見せはじめたころに登場したのが、元祖音ゲーである「ビートマニア」であった。「ノリのいい曲をいかに上手にかっこよく弾きこなすか」が流行に敏感な若者に支持され、急速に市場を拡大し、格ゲー以後、初のビデオゲームのヒットジャンルとなった。

音ゲーが来た！

格ゲーの人気が落ち込み、そのブームの翳りが取り沙汰される97年末、「ビートマニア」が登場。その翌年に発売された『ダンス・ダンス・レボリューション』と共に、今世紀最後のヒットジャンルである「音ゲー」を築き上げた。格ゲー人気が減退した今、ゲームセンターでのインカムを一手に支える稼ぎ頭となっている。ゲーム性だけでなく、使用されている楽曲や筐体のデザイン、チョイスが秀逸で、特に若い世代に人気がある。

また、インベーダーやパックマン、格闘ゲームのようにゲーム性が模倣されるなどの特許問題の多さも、ヒットゲームの条件を満たしている。

本格派シミュレーション到来

音ゲーブームが到来する少し前に、新たなる客層をゲームセンターに取り込んだ作品が他にも存在している。それは電車運転シュミレーションゲーム『電車でGO！（タイトー）』である。これを皮切りに「職業シミュレーション」というジャンルも見られはじめ、パイロット、タクシードライバー、消防士など、様々な職種がゲーム化されることになる。

'96

- 2　セガ・エンタープライゼス64ビットCGゲームシステム『MODEL3』を開発：第一弾は『バーチャファイター3』
- 3　アタリゲームズ社がウィリアムズ／ミッドウェー社の子会社に：24年間、約170タイトルのゲームは家庭用で活用
- タイトーがPS基板を使ったCGシステムボード「FX-1」をAOUエキスポで披露：第一弾は『サイキックフォース』
- 7　任天堂が『ゲームボーイ』を小型化した『GBポケット』を発売
- ナムコが『ナンジャタウン』をオープン
- 中日本リースと開発部門のダイナックスが合併し、中日本プロジェクト（株）に：企画、製造、販売の一体化を目指し事業の効率化を図るのが狙い。
- セガ・エンタープライゼスの米子会社セガ・オブ・アメリカのCEO兼会長に入交副社長が就任
- 8　カプコンが新ハード『CPシステムⅢ』を発表：第一弾は『ウォーザード』
- エス・エヌ・ケイ、ゲームソフトメーカー（株）夢工房設立
- 9　コナミがCGシステム基板『COBRA』を開発：第一弾は『ファイティング武術』
- （株）金子製作所、マザーボード無償貸与の『スーパー・カネコ・ノヴァシステム』発売：このシステム基板はROMカセットを交換することによって様々なゲームが利用できる。第一弾は『ギャルズパニック4遊』
- （株）金子製作所が（株）カネコに社名変更
- 10　エス・エヌ・ケイが子会社のナスカを吸収合併：『メタルスラッグ』等の開発陣はエス・エヌ・ケイの開発陣に組み込まれることに
- ナムコとトミーが業務提携：トミーはナムコのキャラクターグッズなどを商品化することとなった
- 12　BPSらがミニ『テトリス』を提訴：『テトリス』の著作権を持つ（株）BPSが無許諾のキーホルダー型『テトリス』製造した業者を提訴

'97

- 1　セガ・エンタープライゼスとバンダイが合併を発表
- 2　タイトー、新CGボード『タイトーウルフ』開発：第一弾ソフトは『サイキックフォース2012』
- エス・エヌ・ケイがCG格闘、CGドライブゲーム機でネオジオ64発表：『侍魂～サムライスピリッツ～』『ROUNDTRIP RV』を発表
- 3　アタリゲームズの子会社である（株）タイムワーナーインタラクティブ（旧テンゲン社）が業務閉鎖
- 4　サミー工業がサミーに改称
- 『たまごっち』ブームで類似品が氾濫。バンダイが7社を相手に禁止仮処分申請につづき本訴
- 5　セガ・エンタープライゼスとバンダイとの合併破談：バンダイ社内での反対が強く、合併を解消
- データイーストがフェイス相手に著作権侵害訴訟。『マジドロ』と『マネーアイドル』のゲーム性が争点に
- 10　任天堂ゲームの生みの親であり『ゲームウォッチ』『ゲームボーイ』を手がけた、横井軍平氏が死去
- 12　『海ほたる』に風営対象外ロケである『ゲームファンタジア・アクアライン店』がオープン：オープン当時はゲームファンタジアグループ店の中でもトップの売上を誇っていた
- データイーストが業務用から事実上撤退を発表
- コナミが「ビートマニア」を発売

'98

- 1　ナムコ『システム12』を開発：第一弾は『鉄拳3』
- 西日本の大手オペレーター九娯貿易が倒産
- 2　セガ・エンタープライゼス、入交昭一郎副社長が新社長に就任
- バンダイ、通信端末『ピピン』から撤退
- 3　アーケードゲーム機の開発、販売メーカー「サンワイズ」が倒産
- 『ぷよぷよ』のコンパイル破綻。和議申請へ
- コナミがCD-ROM交換方式のシステム基板『システム573』を出荷：第一弾は『ダークホースレジェンド』でCD-ROMのみでの配布は『バスアングラー2』から
- 4　ユニバーサル販売（株）がアルゼ（株）に社名変更

1：『電車でGO！（タイトー）』97年 職業シュミレーションの代表作。その仕上がりのよさは鉄道マニアも納得。　2：『ギルティギア ゼクス（サミー）』2000年 キャラクター人気もさることながら、対戦も人気が高い。　3：『ダンス・ダンス・レボリューション（コナミ）』98年 同社のビートマニアと共に「音ゲー」時代の基礎を築いた。　4：「ビートマニア（コナミ）』97年 アーケードゲームに新しいジャンル『音ゲー』を確立。筐体のデザイン、音楽のチョイス、が秀逸。写真はⅡDX筐体。

アーケードゲーム名作選'96〜'00

A：『カプコン VS. SNK』（カプコン）2000年 格ゲーブームの両翼を担った両メーカーの人気キャラが夢の対決！　両メーカーのファンがこぞってプレイした。
B：『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』（セガ）98年 他の格闘ゲームとは一線を画したコンセプトで人気を博した。
『電車でGO!』シリーズ（タイトー）97年 ゲーセンに新たな客層を取り込んだ作品。まさに鉄道ファンのために生まれたゲーム。その後のシリーズも安定した人気がある。写真は『電車でGO！3』。
『ダービーオーナーズクラブ』シリーズ（セガ）99年 従来の競馬ゲームと違い競走馬を育て継承できるシステムや、プレイ環境が斬新で、一般層に人気があった。
『バーチャストライカー』シリーズ（セガ）95年に第1作をリリースして以来確実にファンを増やしつつある名サッカーゲーム。フランスワールドカップ時には、爆発的な人気を誇った。
『ビートマニア』『ダンスダンスレボリューション』（コナミ）98年 いずれもメディアからの注目もあり「音ゲー」と呼ばれる分野の先駆けとなった作品。
C：『スパイクアウト』（セガ）98年 とにかく多人数プレイが楽しい。仲間同士で協力してクリアを目指すだけでなく、他のプレイヤーとの絆も結ぶことが出来るようになった。
D：『メタルスラッグ』（ナスカ/SNK）96年　アクションゲーム界に現れた珠玉の名作。シリーズの今後の展開が気になるところ。
『ミスタードリラー』（ナムコ）99年 一目見ただけで遊び方がわかるシンプルさと絶妙な難易度設定がマニア、一般ユーザー問わず大ヒット。

最近、珍しくマニアにもライトユーザーにも支持される作品があった「ミスタードリラー」シリーズである。マニアにはより深く攻略する要素があり、ライトユーザーにも一目見ただけで遊び方がわかるシンプルさと絶妙な難易度設定がマニア、一般ユーザー問わず大ヒット。

ダービーオーナーズクラブは従来の100円で3分のゲーセン相場を一新し、ゆったりと長く遊べるような環境を作り出している。しかも、自分の馬のデータが記録されているオーナーズカードにより、一度きりではなく何度も楽しめるようになっている。

プリクラブーム

女子高生を中心に大ブームになったアミューズメント自販機『プリント倶楽部』。スマップが出演する番組で、取り扱われたことから、一夜にして大ブレイク。

従来のゲーム機に比べ、腕の差に関係なく写真シールという見返りが得られる。この気軽さと「購入」という意味合いからAM自販機と種別され、同種のタイトルが広く一般に出回った。ゲームセンターのみならず、一般店頭へ導入を始め、プリクラ専門店の登場、果ては駅構内にまでその広がりを見せる。

類似商品も多数発売された。取り込んだ画像をその場でスタンプにしてくれる『スタンプ倶楽部』、上半身だけでなく全身が撮れる『ストリートスナップ』、名刺が作れる『プリネーム』、占い＋香水調合機の『アロマ倶楽部』など、とにかく膨大な種類のAM自販機が販売された。

ただし、オペレーターにとっては、その消耗品の補充など、仕入れコストが割高だという問題もある。常にメンテナンスが必要になるなど、ブームの影には多くの苦労がつきまとう機械であった。

消えゆくもの

96年から2000年この時期多くのメーカーがAM業界から何らかの形で撤退している。

倒産した中ではプライズマシンを製造販売していたサンワイズ、『マネーアイドルエクスチェンジャー』を制作したフェイス、AM自販機『なんでもシール委員会』のアイマックス、シューティングを手がけていたNMK、西日本の大手オペレーターの九娯貿易などが著名なメーカーとして挙げられる。『ストリートスナップ』を製造した大手ディストリビュータのトーワジャパンや、大手の中古基板販売のケイアンドユウ。

和議申請は、大平技研工業や大手販売代理店のユウビス。トーワジャパンと取引のあったビスコ。『ぷよぷよ』をヒットさせたコンパイルや、専門学校経営で有名なヒューマン、古くはDECOゲー、最近では『マジカルドロップ』のデータイーストも挙げられる。

吸収合併を行った会社の中では『スーパーリアル麻雀』シリーズのセタ、『ゲームファンタジア』を経営するシグマ、『K.O.F』シリーズのSNKがアルゼに吸収合併されている。また『アイドル雀士スーチーパイ』のジャレコはパシフィックセンチュリーサイバーワークスに買収された。

また、近ごろは『パカパカパッション』を制作したプロデュースが営業停止している。

「ゲームの中じゃ収まらない！」

ビデオゲームの歴史の中で様々な作品が生まれ、様々なキャラクターが生み出されてきた、そんな「人気ゲーム」「人気キャラクター」がゲーム業界に収まりきれずに、広い世界へ飛び立っていた時代である。

コナミの人気恋愛シュミレーションゲーム「ときめきメモリアル」からはヒロイン「藤崎詩織」がアイドルとしてデビューした。また、変わったところではエス・エヌ・ケイの「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズの人気キャラクター「草薙京」らのロボットがバンド「バンド・オブ・ファイターズ」を結成。セガからは格闘ゲーム「ラストブロンクス」のビデオ映画を制作。

そんな中での一番のニュースといえば、カプコンが世界で初めて発売したゲームキャラクター「ストリートファイターII」の「春麗」が切手になったことだろう。

これが1999年にカプコンが発売した「春麗」切手。ファンにはたまらない一品であること間違なしだ！

世間の動向 一般ニュース

- 96/8 ●『男はつらいよ』の寅さん役「渥美清」が死去
- 96/12 ●ペルー・リマ日本大使館公邸人質事件発生。
- 97/8 ●ダイアナ元皇太子妃が交通事故死
- 97/11 ●サッカー全日本代表がワールドカップ初出場
- 98/9 ●映画監督の「黒澤明」死去
- 98/10 ●横浜ベイスターズが38年ぶりにリーグ優勝
- 99/9 ●茨城県東海村で国内初の臨界事故発生
- 99/10 ●ダイエーホークスが創立11年目で初優勝
- 00/9 ●シドニーオリンピック開催
- 00/11 ●イチロー大リーグ入り。「マリナーズ」へ入団

'00

1　2　3　5　6　7　8　9　10　11

- 大手販売代理店のユウビスが和議申請。負債40億円
- SNKがアルゼの子会社に
- ヒューマン破産宣告受ける
- セガ・エンタープライゼスが「AM2研」を分社。CSKのグループ会社に統合
- シグマがアルゼの子会社に
- 『プレイステーション2』発売開始
- セガ・エンタープライゼス開発9部門の分社化を発表
- セガ・エンタープライゼス入交社長が退任、大川功会長が社長を兼務
- タイトー中村社長退任、西垣保男常務が社長に昇任
- カネコシステム基板「スーパーカネコシステム」にフラッシュメモリー方式の「F1カートリッジ」登場
- セガ・エンタープライゼスが次世代AM施設「net@」の実験店をオープン
- 『パカパカパッション』シリーズの制作会社プロデュースが営業を停止
- セガ・エンタープライゼスが『新宿ジョイポリス』を閉館
- 業務用新基板相次いで登場。セガ・エンタープライゼス『NAOMI2』とナムコ『システム246』発表
- 『ゲームファンタジア』の（株）シグマがアルゼのグループ会社と合併しアドアーズ（株）に
- セガ・エンタープライゼスが（株）セガに社名変更
- エイティング、開発子会社のライジングらを合併
- ジャレコが香港ネット企業に買収される：新社名はパシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン（株）

'99

1　3　4　7　8　9　10　11　12

- セタがアルゼの子会社に
- バンダイの携帯ゲーム機『ワンダースワン』が発売
- エス・エヌ・ケイが『ネオジオポケットカラー』発売
- エス・エヌ・ケイとカプコンが、格闘ゲームで互いのキャラクター使用を許諾
- アトラスが「アピエス（旧アイレム）」を買収
- エス・エヌ・ケイがSNKに社名変更
- ポスターベンダーなどAM自販機の開発、販売のトーワジャパンが倒産。ビスコなどが連鎖して経営破綻に
- 『パックマン』で世界記録達成：ビリー・ミッチェル
- （株）NMKが解散：代表作は『雷龍（サンダードラゴン）』など
- アーケードゲーム情報誌『ゲーメスト』を発行していた（株）新声社が経営不振により自己破産：その子会社であるゲームグッズ販売会社（株）マルゲ屋も自己破産に
- （株）アルュメが業務停止：代表作『ブランディア』など
- タカラがAM事業撤退を発表
- セガ・エンタープライゼスが『ドリームキャスト』発売
- 大平技研工業が和議申請：代表作は『クラウンズゴルフ』

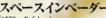
'98

11　10　9　5　4

- アイマックス倒産：代表作『なんでもシール委員会』
- エス・エヌ・ケイ『ネオジオポケット』を発売
- アイレムが社名をアピエスに変更
- 任天堂がカラー版ゲームボーイ『ゲームボーイカラー』を発売
- アトラスが関西の大手販売代理店ユウビスの筆頭株主に
- セガ・エンタープライゼス『DC』に基づく汎用基板『NAOMI』発表
- 『改正風営法』交付：施行は8月14日から
- サンワイズ倒産のあおりを受けフェイス倒産：代表作『マネーアイドルエクスチェンジャー』

筐体写真館

ようこそ、私の写真館へ。ここでは、時にゲーム画面以上に瞼に焼きつく「筐体」たちを、たっぷり取りそろえておりますぞ。ささ、じっくりとご覧なさいませい。

スペースインベーダー
(1978 タイトー)
●超有名な大ヒット機ですな。アップライト・テーブル揃い踏みで。

クワック
(1974 アタリ)
●銃が台座から独立した"非固定式"ガンシューの先祖ですわい。

コンピュータスペース
(1972 ナッチング)
●これがなければ、ゲームの進化は遅々としていたことでありましょう。

セガ・テーブル・ホッケー
(1974 セガ・エンタープライゼス)
●テーブル型筐体としては、最も古い部類に属するゲームですな。

ポールポジション
(1982 ナムコ)
●3Dスクロール画面など、レースゲームの指針を示してくれました。

ディープスキャン
(1980 セガ・エンタープライゼス)
●対潜水艦戦らしい意匠がこれまた格好良く、秀逸でございました。

スペースハリアー
(1985 セガ・エンタープライゼス)
●80年代中盤、大型・可動筐体の流行に火をつけた名機ですな。

ハングオン
(1985 セガ・エンタープライゼス)
●想い出深い筐体であります。昔は私も、あの娘を乗せて……ホホ。

スターウォーズ
(1983 アタリ)
●このアップライト型の他に、コックピット型もいい雰囲気でした。

デバイスの移ろい

一風変わったデバイス（要はレバーとボタンに替わるもの）もまた、筐体の大きな特徴となり得るものですわい。

アクアジェット
（1996　ナムコ）
●まるで本物のジェットスキーかと。なかなかの興奮でありました。

プロップサイクル
（1996　ナムコ）
●この自転車で空を飛ぶのは、感慨深いものがありましたわい。

ゲットバス
（1997　セガ・エンタープライゼス）
●釣り竿を模しております。大物がかかった時の引き加減も結構で。

トップスケーター
（1997　セガ・エンタープライゼス）
●スケボーですな。それぐらいは私も聞き及んでおりますぞ。ホホ。

ファイナルハロン
（1997　ナムコ）
●お馬を揺らしてパッカパカ。皆、汗だくになってやっとりました。

オペレーションウルフ
（1987　タイトー）
●ガンシュー人気を一般的なものにした「功労機」と言えましょう。

アウトラン
（1986　セガ・エンタープライゼス）
●「車で曲がることの快感」が感じられた、貴重な筐体であります。

ミッドナイトランディング
（1987　タイトー）
●まさにジャンボの気分を味わわせてくれる、凝った一品ですな

ギャラクシーフォース
（1987　セガ・エンタープライゼス）
●横方向にぐるぐる回転して、仰天させられたのを思い出しました。

サイバースレッド
（1993　ナムコ）
●未来風な戦車で対戦するというのが、何ともハイカラでした。

アフターバーナー
（1987　セガ・エンタープライゼス）
●操縦席が動くことの驚嘆！　可動筐体の代名詞と言えましょう。

燃えろ！ジャスティス学園™

徹底攻略授業開始！

発売は12月5日に延びてしまったが、コイツで遊ばなきゃ、今年の冬は凍死確定！　乗り遅れないためにも基礎から学べ！

※記事は開発中のものを使用して作成しています。ご了承下さい。
※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのものです。文中では、パンチボタンを「Ⓟ」、キックボタンを「Ⓚ」で表記しています。
※記事中P27以降の表内および文中において、「エアバースト」を「AB」、ショートエアバースト」を「SA」(また、表内に限り「中段技」を「中」)と略しています。連続技中の{}でくくられた技は、熱血コンボを使用します。

外はすっかり寒くなったが、ゲーセンは熱く燃え上がっている！　なぜなら『燃えろ！ジャスティス学園』（以下『燃えジャス』）が発売間近だからだ！

今回は稼働直前情報ということで、まず基本から解説していこう。基本操作はコントロール図と特殊操作一覧表にまとめてみた。中でも特に重要な操作、基本システムをピックアップして説明していこう。3プラトンは26ページで一気に紹介するぞ。

ガード

このゲームには空中ガードも存在する。空中ガードに制限はなく、どの攻撃でも空中ガード可能だ。エアバーストをくらった場合などは、熱血受け身を取ってガードしよう。

空中ガード後は、すぐに動き出せるのも重要だ。

投げ

通常投げはしゃがんでいる相手を投げることはできないので、使い分けることが必要だ。投げ抜けは通常投げ、空中投げに対してのみ有効で、投げられた瞬間に弱Ⓟ＋強Ⓟを押すと成立する。ただし、技の硬直などに投げられた場合は、投げ抜け不能なことに注意。

技のスキに投げが成立した場合、投げ抜けはできない。

特殊移動

いわゆる軸ズラしだ。奥と手前、任意に移動できる。通常、移動距離は短いが、近距離で相手の攻撃にタイミングが合えば、その性質が変化する。無敵状態になり、自動的に背後を取ることができるのだ。

相手の連係の隙間を縫って出せれば理想的だろう。

相手の攻撃と合えば、背後を取ることが可能だ。

熱血受け身

熱血受け身は厳密にいうと2種類あり、空中受け身と地上受け身が存在する。空中受け身はレバー方向によって前や後ろに逃げることが可能だ（ニュートラルもある）。地上受け身はダウンする直前に取る受け身で、これにレバー方向は存在しない。

空中受け身は積極的に取って、無駄なダメージを回避しよう。

基本操作一覧

操作	コマンド
正義と勇気の3プラトン	ボタン3個同時押し（ゲージ5本消費）
愛と友情の2プラトン	弱Ⓟ＋弱Ⓚもしくは強Ⓟ＋強Ⓚ（ゲージ2本消費）
愛と友情の2プラトン返し	弱Ⓟ＋弱Ⓚもしくは強Ⓟ＋強Ⓚ（ゲージ1本消費）
投げ	弱Ⓟ＋強Ⓟ
しゃがみ投げ	レバー下＋弱Ⓟ＋強Ⓟ
空中投げ	ジャンプ中に弱Ⓟ＋強Ⓟ
背後投げ	相手が背中を見せている状態で弱Ⓟ＋強Ⓟ
投げ抜け	弱Ⓟ＋強Ⓟ（通常投げ、空中投げのみ可）
特殊移動	弱Ⓚ＋強Ⓚ（奥移動）　レバー下＋弱Ⓚ＋強Ⓚ（手前移動）
ダッシュ特殊移動	ダッシュ中に弱Ⓚ＋強Ⓚ
熱血受け身	ボタン2個同時押し（レバー＋1ボタンでも可能）
スーパージャンプ	レバーを素早く⬇⬆と入力
ダッシュ	相手方向にレバーを2回入力
バックダッシュ	相手と逆方向にレバーを2回入力
走り	一定間合い以上で相手方向にレバーを2回入力し、レバーを入れ続ける
スライディング	走り状態で弱Ⓚ（下段攻撃）
ダッシュキック	走り状態で強Ⓚ（中段攻撃）
タックル	走り状態でⓅ（中段攻撃）
その場起き上がり	ダウン状態でレバーを上に入力
横転起き上がり	ダウン状態でレバーを下に入力
前転起き上がり	ダウン状態でレバーを前に入力
後転起き上がり	ダウン状態でレバーを後ろに入力
挑発	スタートボタン（根性ゲージ増加）

はみ出しJUSTICE
なんと『燃えジャス』には、タイムの表示が存在しない。だが見えないだけで、ちゃんとカウントされている。残りタイム10秒になると、アナウンスで教えてくれるのだ。残りタイムが10秒を切ると根性ゲージが一気に補充され、MAX状態になる。根性ゲージは溜め込まず頻繁に使っていき、残り10秒で大逆転を狙うというシナリオも十分に考えられるぞ。

勝利への方程式

燃えジャス基礎講座 応用編

燃えジャスの醍醐味、それは気持ちよくカッチョイイ連続技にある。連続技の基本を覚え、自分で発展させよう！

講師 ももやん

熱血コンボの基礎知識

『燃えジャス』で大きなウエイトを占めている連続技。このゲームの連続技にはある一定の法則があり、それを覚えてしまえば多くのキャラクターで応用することが可能となっている。

連続技の基本は、弱攻撃→強攻撃→レバー入れ強攻撃→必殺技といった流れになる。レバー入れ強攻撃までのつなぎは難しくなく、ミスなく早めに押していけば連続技として成立する。

しかし、厳密にはもっと細かな制限がくわわってくる。ここで、そのいくつかを解説してみよう。

弱攻撃／弱Ⓟ×2はヒット確認しやすく、次につなぎやすいことが長所。しかし、短いリーチが難点だ。弱Ⓚはリーチはあるが、2発出してしまうとそこで終わってしまう。前作と違うので注意してほしい。しゃがみ弱Ⓚは発生こそ遅いが、下段という利点がある。使用キャラクターと状況での使い分けが重要だ。

強攻撃／次のレバー入れ強攻撃、必殺技の中継地点となる。キャラによっては弱攻撃から強Ⓟ、もしくは強Ⓚだけにしかつながらない可能性もある。また一部のキャラは、強Ⓟ→強Ⓚとつなげることも可能なので、試してみよう。

レバー入れ強攻撃／いくつかの種類が存在するが、連続技に組み込めないレバー入れ強攻撃も存在する。中段判定の攻撃と、エアバースト始動技である。この2種類は単発技として使用するしかない。さらに、ダウンorふっ飛ばし属性を持つレバー入れ強攻撃は、連続技に組み込めるがキャンセルできないので、そこで終わってしまう。

今作から加わったショートエアバースト始動技は、連続技に組み込むことができ、さらに追加ダメージも狙える。期待できる新しい要素だ。

必殺技・完全燃焼アタック／最後の締めとなる必殺技、完全燃焼アタック。ここにも制限はあり、コマンド投げ技はキャンセルで出すことが不可能となっている。また、いくつかの必殺技も、同じ制限を受けている。それらについては、キャラクター別解説で説明されているので、そちらを参照してほしい。

……

各キャラクター別解説にはオススメ連続技も載せてある。それを参考に、自分だけの連続技に発展させよう。

ショートエアバーストは連続技に組み込めるのが強味。積極的に組み込んでいきたい。

ショートエアバーストからジャンプ攻撃をつなげて連続技にする。テクニックが必要だ。

弱攻撃

レバー入れ強攻撃

完全燃焼アタック

根性カウンターとエアバースト

攻撃ガードした直後にレバー入れ技、必殺技、完全燃焼アタックを入力すると、ガード硬直をキャンセルして技を出すことができる。これが根性カウンターだ。

根性カウンターは無敵などの効果はないので、出しても潰される可能性がある。そうならないために、狙い所と使う攻撃が重要になってくる。

基本的な狙い所は、連係の最後だ。潰される可能性がないので、安全に技が出せる。

使う技は攻撃発生が早いものが理想。大きなスキを狙う場合は、ダメージ効率のいい技を選んでいこう。

エアバースト始動技は連続技に組み込めないので、根性カウンターとして使っていくことが考えられる。成功すれば大ダメージが期待できるからだ。エアバースト連続技も重要になってくるので、覚えてほしい。

ガード直後に、レバー入れ技などを入力すれば……。

即座に反撃可能。大ダメージを狙えるエアバースト始動技の、最適な使い所はここかも。

キミの生徒が主役だ！

NAOMIプラットフォームのタイトルと聞いて、気になるのがDC（ドリームキャスト）との連動だろう。なんと今回は、家庭用『燃えジャス』で作成した自分オリジナルのキャラクターが、ゲーセンで使用可能となるのだ！

前作は恋愛シミュレーション風だったが、今回はボードゲーム&カードゲームでキャラを育てていく。なかなか難しそうだが、自慢のマイキャラをDCで作り上げて、ゲーセンで大暴れさせてみよう。友達と競い合うのもいいね。

オリジナル生徒育成は、なんとスゴロク勝負。

バトルはこんな感じ。なんかアイテムとかもあるっぽいぞ～。

はみ出しJUSTICE　ショートエアバースト、エアバーストの基本コンボは弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→必殺技となっている。全キャラに空中レバー入れ強攻撃が存在しているので、最後をこれにすることも可能。通常のエアバーストは受け身可能状態まで時間が長いので、弱Ⓟ→弱Ⓚ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ……とつなげることも可能だ。キャラによっては弱Ⓚ→弱Ⓟといったつなげ方も必要だぞ。

仲間を信じるハートが武器だ！

燃やせ！ 愛と友情と正義と勇気！

3プラトンや2プラトン返しが加わっただけでなく、性質にも変化が見られる合体攻撃。力関係や性質を覚え、使い所を考えよう。

『燃えジャス』で忘れてならないのが、数多くの合体攻撃だ。継承技の2プラトンも性質が変化しているので、確認せずに使うと痛い目を見るぞ。

●愛と友情の2プラトン

2人合体攻撃だが、攻撃内容は後ろの控えパートナーによって変化するため、2種類から選択できる。弱Ⓟ＋弱Ⓚor強Ⓟ＋強Ⓚで選択可能だ。

前作では発動時は無敵だったが、今回はスーパーアーマー状態になっている。2プラトンを見てから2プラトンで返すという前作の行動は、通用しないので注意してほしい。

●愛と友情の2プラトン返し

2プラトン攻撃を受けたときに、返すチャンスがあるシステム。2プラトンがヒットし、ダメージを受けるまでの間に弱Ⓟ＋弱Ⓚor強Ⓟ＋強Ⓚを押せば成立する。両チームから控えキャラが登場し、5秒以内に攻撃を当てた側の行動が成立する。

●勇気と正義の3プラトン

2プラトンとは違い、闘っているキャラクターの3プラトン専用技が発動される。

発動時は完全無敵で、2プラトンに反応して出せば打ち勝てる。ただし、3プラトンに対して3プラトンで返した場合、相殺して何も起こらずに終わってしまうので、注意してほしい。

2プラトンは無敵ではなく、スーパーアーマーになった。

2プラトン返しの時間は、わずか5秒。攻撃を当てれば返し成功だ！

3プラトン コンプリート！

相性ゲージを5本消費するだけあって、強力な3プラトン。ダメージだけでなく、見た目もGOODなものばかりだ！

熱血大車輪

トリプルヘブンズクロス

ファイナルシンフォニー

騎馬落し

聖女の鉄槌

外道神楽

粛正の嵐

はみ出しJUSTICE 2プラトン、3プラトンは強力だが、投げに対しては弱い。合体攻撃の発動演出中（文字が出て、画面が暗転しているとき）に弱Ⓟ＋強Ⓟを押しっぱなしにしておけば、投げで返すことが可能なのだ。投げられる状態であれば、この返し方が一番確実だろう。2プラトン返しで登場する後衛は、弱か強で決まっている。これは2プラトンの選択と同じ方法だ。

技解説

気合弾／空中でも放つことができる飛び道具。ほんのわずかだが、強のほうが遠くへ飛ばすことができる。

ガッツアッパー／相手を上方に打ち上げる攻撃。ただしスキが大きいため、追い打ちはできない。弱は単発で強は3ヒットする。

三日月キック／あびせ蹴り。強で使用したほうが少しだけ遠くへ届く。しゃがみガード可能の攻撃。

流星キック／空中での必殺技。下方向に鋭い攻撃を繰り出す。ヒット後は地上で追い打ちできるが、ダウン回避されてしまうので確定ではない。

バツはSAが熱血コンボに組み込める。空中へ打ち上げろ。

全開気合弾／気合弾の豪華版で、やはり空中で出すことが可能だ。地上では➡+強Ⓟをキャンセルして連続技に組み込んでいくといい。また、スキが小さいので、気軽に使っていける完全燃焼アタックだ。

全開ガッツアッパー／技の発生は早くないものの、ヒットすれば相手を打ち上げて追い打ち可能だ。相手の連係を見極めて、根性カウンターでうまく狙っていければベスト。

全開流星キック／こちらは流星キックの豪華版。この完全燃焼アタックにより、空中での選択肢が広がっている。

COMMAND

必殺技	気合弾	⬇⬊➡+Ⓟ(空中可)
	ガッツアッパー	➡⬇⬊+Ⓟ
	三日月キック	⬇⬋⬅+Ⓚ
	流星キック	空中で⬇⬊➡+Ⓚ
完全燃焼アタック	全開気合弾	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ(空中可)
	全開ガッツアッパー	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ
	全開流星キック	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ
愛と友情の2プラトン	W気合弾	
正義と勇気の3プラトン	ファイナルシンフォニー	

レバー入れ技一覧

特殊技	➡+強Ⓟ
	➡+強Ⓚ
	――
	――
	――
AB	⬊+強Ⓟ
SA	⬊+強Ⓚ
中	⬅+強Ⓟ
	⬅+強Ⓚ

連続技

A：{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→➡+強Ⓟ}→全開気合弾

B：{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→⬊+強Ⓚ}→(ジャンプ){弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ}→空中全開気合弾

Aは地上から完全燃焼アタックへ、Bはショートエアバーストを使い空中で追い打ちだ。地上での立ち強Ⓟまでなら、どちらの熱血コンボでもOK。

愛と友情の2プラトン

ふたりそろってでの全開気合弾が相手にダメージをあたえるぞ。

技解説

気孔掌底／飛び道具ではなく、その場で気の塊を発する。弱はボタン連打に影響されずに2ヒットするが、強はボタン連打することにより、最大で5ヒットまでするようになる。

昇陽拳／弱で使用した場合は、一見普通の上昇系の対空技。だが、強で使用した場合は、すぐに攻撃を出さず、軸をずらしてから技が繰り出される。

炎舞脚／空中でも出すことができる必殺技。連続技に組み込んでいく場合は、弱の炎舞脚ではなくヒザの部分がヒットする強を使っていこう。ゲージがないときや、消費を抑えたいときは便利だ。

強で使用した場合はヒザの部分がヒットするため、連続技に使いやすい。

連脚弾／空中での専用必殺技で、靴を前斜め下に蹴りつける。追加入力はボタンだけでOK(最大4発まで可能)。弱より強のほうが弾速が早く、少々長い距離まで届く。追加の弱と強の順番は問わない。

必勝連撃拳／乱舞系の完全燃焼アタック。技の発生はあまり早く感じないが、➡+強Ⓟからつながるので連続技のしめくくりに使いやすい。

螺旋炎舞脚／炎をまといながら前斜めに上昇していく完全燃焼アタック。空中でも使用可能なため、相手を打ち上げてからのコンボに組み込もう。

COMMAND

必殺技	気孔掌底	⬇⬊➡+Ⓟ連打
	昇陽拳	➡⬇⬊+Ⓟ
	炎舞脚	⬇⬋⬅+Ⓚ(空中可)
	連脚弾	空中で⬇⬊➡+Ⓚ
完全燃焼アタック	必勝連撃拳	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ
	螺旋炎舞脚	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓚ(空中可)
愛と友情の2プラトン	ガッツ百倍(根性ゲージ回復)	
正義と勇気の3プラトン	ファイナルシンフォニー	

レバー入れ技一覧

特殊技	➡+強Ⓟ
	➡+強Ⓚ
	――
	――
	――
AB	⬊+強Ⓚ
SA	⬊+強Ⓟ
中	⬅+強Ⓚ

連続技

A：{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→➡+強Ⓟ}→(キャンセル)必勝連撃拳

A：{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬊+強Ⓟ}→(ジャンプ){弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓟ}(キャンセル)螺旋炎舞脚

Aは地上での基本連続技。Bはショートエアバーストを組み込んだ場合だ。なお、立ち弱Ⓟは2回目がスカることが多い。確実に決めるなら1発に。

愛と友情の2プラトン

ひなたが元気をつけに駆けつける。根性ゲージ回復だ。

バツ：地上での連係はとりあえず立ち強Ⓟへつないでいこう。そこから連続技狙いの➡+強Ⓟか、ショートエアバースト狙いの⬊+強Ⓚへの選択となる。豊富に技を繰り出していこう。
ひなた：ショートエアバーストで空中追い打ちを狙う場合、初段の弱Ⓟを少し遅めに当てるといい。空中で4発当ててから螺旋炎舞脚がクリーンヒットしやすくなるぞ。

燃えろ!ジャスティス学園

太陽学園
ボクの攻撃受けてみるかい?

地上での連係が豊富で、雷神アッパーから空中での連続技も可能。オススメのキャラだ。

Text がっちん

鑑 恭介（かがみ きょうすけ）

技解説

クロスカッター／2発の気が上下から射出される飛び道具。そのため基本は2ヒット。弱のほうが幅が広く、強で使用した場合はわずかに距離が遠くまで伸びる。

幻影キック／相手を吹き飛ばす必殺技。空中でも使用可能なため、打ち上げてからのコンボの締めにオススメ。

雷神アッパー／雷をまとい、相手を空中に打ち上げる必殺技。熱血コンボに組み込み、追加ダメージを空中であたえられる。心強い武器となるので、積極的に使っていこう。

幻影ブレイカー／しゃがみガード不能でありながら、連続技にも組み込め、ガードされても恭介側が有利という優れた必殺技。相手のガードをゆさぶるカギとなる。

拡散クロスカッター／クロスカッターの完全燃焼アタック版。乱れ撃ちではなく、塊状のクロスカッターが5発飛んでいく。

ダブル幻影キック／空中での使用が可能な完全燃焼アタック。ゲージが許す限り、連続技に使用していきたい。

スーパー雷神アッパー／発生が遅く連続技には組み込めないが、ヒットすれば相手を打ち上げ、追い打ちが可能だ。

熱血コンボで打ち上げるには雷神アッパー。追加ダメージをあたえろ。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	クロスカッター	↓↘→+Ⓟ
	幻影キック	↓↘→+Ⓚ(空中可)
	雷神アッパー	→↓↘+Ⓟ
	幻影ブレイカー	↓↙←+Ⓟ
完全燃焼アタック	拡散クロスカッター	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	ダブル幻影キック	↓↘→↓↘→+Ⓚ(空中可)
	スーパー雷神アッパー	↓↙←↓↙←+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	ラストシンフォニー	
正義と勇気の3プラトン	ファイナルシンフォニー	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	←+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	――
	――
AB	↙+強Ⓚ
SA	――
中	←+強Ⓚ
	――

連続技

A：{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ}→幻影ブレイカー

B：{立ち弱Ⓟ×2→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→→+強Ⓚ}→雷神アッパー→(ジャンプ){弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→ダブル幻影キック

Aは連続技だが、地上での連係としても使用できる。Bは地上から空中への基本連続技。

愛と友情の2プラトン

2人で打撃を繰り出す乱舞系。ダメージを奪うタイプ。

五輪高校
分身魔球で完全勝利はもらったぜー!

兄貴も取り戻したし、もう途中退場しないよう、完全燃焼してやるぜい!

Text SHO

沢村 将馬（さわむら しょうま）

技解説

超剛速球／その名の通り、野球のボールを投げつける技。空中でも使用可能で、エアバーストの連係に組み込むこともできるぞ。

大回転打法／回転しながらバットで叩きつける2段技。地上連続に組み込むこともできるが、ゲージがあるなら完全燃焼アタックを狙いたい。

一本釣り打法／バットを突き刺し、ヒットしたら抱え上げて投げる打撃投げ技。ただ、突き刺すモーションが大きいため、使用頻度は低いかも……。

ナイアガラドロップ／ジャンプ後に踏みつける技。弱と強ではジャンプの距離が変わるので、間合いによって使い分ける必要がある。

分身魔球／地上と空中の両方で使うことができるが、地上では連続技に組み込めないので、エアバーストからの連続技に使うようにしよう。

ホームラン打法／攻撃発生までの時間が遅く、地上の連続技にも組み込めない。構えるまで無敵時間が存在するので、割り込むときに使おう。

超殺人スライディング／新しい将馬の完全燃焼アタック。地上連続技に組み込むのはこの技。豪快なヘッドスライディングで突っ込んでくれるぞ。

新技ナイアガラドロップは、弱と強で距離が変化。うまく調整したい。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	超剛速球	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	大回転打法	→↓↘+Ⓟ
	一本釣り打法	↓↙←+Ⓟ
	ナイアガラドロップ	↓↙←+Ⓚ
完全燃焼アタック	分身魔球	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	ホームラン打法	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	超殺人スライディング	↓↘→↓↘→+Ⓚ
愛と友情の2プラトン	グランドスラム	
正義と勇気の3プラトン	熱血大車輪	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	←+強Ⓟ(気絶効果)
	→+強Ⓚ
	↘+強Ⓚ
	――
AB	↘+強Ⓟ
SA	強Ⓟ・強Ⓟ（2発目）
中	←+強Ⓟ(気絶効果)
	――

連続技

A：{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→→+強Ⓚ}→超殺人スライディング

A：{立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ・強Ⓟ}→(ジャンプ){弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→分身魔球

地上連続技は、超殺人スライディングしかつながらないので注意。将馬のショートエアバーストは強Ⓟ・強Ⓟ。レバーを使わないコマンドなのは嬉しい。

愛と友情の2プラトン

バレーボールのスパイクを、バットで打ち返す強力な打撃技だ。

ゲー事典

恭介：地上での連係で立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚとつなげられるのは強力。ガードであれば幻影ブレイカーでガードを崩しにかかり、ヒットであれば→+強Ⓚから雷神アッパーで連続技を狙う。

将馬：地上、空中の両方において安定した攻撃力を誇る将馬。地上連続技は超殺人スライディング、空中では分身魔球と、異なる技を使うので、コマンド入力は間違えないようにしよう。

超高校級アタッカーの攻撃力は、闘いの中でも大爆発！ エアバーストにつなぐのだ！

Text ももやん

鮎原 夏（あゆはら なつ）

技解説

入魂サーブ／地上でバウンドしたボールにも攻撃判定があるので、広範囲をカバーできる。ヒット時はダウンするので、牽制向き。

スライディングレシーブ／下段判定の突進技。弱は発生が早く、連続技に組み込める。また、ショートエアバースト始動技の効果もある。

回転レシーブ／エアバースト始動技にもなっている打撃技。弱は発生が早く、連続技に組み込むことが可能。

完全ブロック／空中でブロックのポーズを取り、そこに相手の攻撃が当たると反撃する技。空中当て身技なので、使い方が難しい。

特訓スパイク／相手をボールのごとくスパイクする、空中打撃技。ダメージが高いので、空中連続技に使おう。

ファイヤーサーブ／大ダメージをあたえる、飛び道具完全燃焼アタック。空中連続技に組み込める。

魔球 天井サーブ／ボールを打ち上げ、一定時間後に3つのボールが落ちてきて火柱を上げる。落ちてくるまで時間がかかるので連続技には組み込めないが、落ちてくるまでに攻め込み、時間差で当てることも可能だ。

時間差で落ちてくる天井サーブ。時間差連係を考えろ！

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	入魂サーブ	↓↘→＋Ⓟ（空中可）
	スライディングレシーブ	→↓↘＋Ⓟ
	回転レシーブ	↓↙←＋Ⓟ
	完全ブロック	空中で→↓↘＋Ⓟ
	特訓スパイク	空中で↓↙←＋Ⓟ
完全燃焼アタック	ファイヤーサーブ	↓↘→↓↘→＋Ⓟ（空中可）
	魔球 天井サーブ	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
愛と友情の2プラトン	ファイト百倍（根性ゲージ回復）	
正義と勇気の3プラトン	熱血大車輪	

レバー入れ技一覧

特殊技	→＋強Ⓟ
	――
	――
	――
	――
AB	↘＋強Ⓟ
SA	――
中	←＋強Ⓟ
	――

連続技

A：{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ}→弱回転レシーブ→（ジャンプ）→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ}→ファイヤーサーブ

A：{↓＋弱Ⓚ→強Ⓚ}→弱スライディングレシーブ→（ジャンプ）→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→特訓スパイク

地上コンボは、立が強Ⓚはリーチもあり、ヒットバックも長いために次につなげやすい。

愛と友情の2プラトン

根性ゲージを5本回復させる効果を持つ。ダメージは少しだけ。

サッカー界期待の星ロベルト。新技を引っさげて、新生ロベルトの幕が開ける！

ロベルト 三浦（みうら）

技解説

ロングシュート／その名の通りサッカーボールを蹴る攻撃。弱キックはインサイド、強キックではインステップキックとなり、早さも違う。

シャイニングセーブ／地上と空中で出すことが可能。また、空中版は打撃投げへと変化する。エアバーストから連続技に組み込めば強力だ。

パーフェクトキャッチ／相手にダメージをあたえる技ではなく、すべての飛び道具をキャッチする。受け止めた場合、ゲージが半分程度溜まるのだ。

オーバーヘッドキック／前斜め方向に跳んでから、オーバーヘッドキックで相手を蹴りつける対空系必殺技。無敵時間が存在しないことには注意。

バイシクルキック／空中での2回転オーバーヘッドキック。エアバーストからの空中コンボに使うのが基本だが、跳び込んでから使ってもいい。

爆裂Vゴール／強力なシュートを叩き込む技で、本作では空中でも出すことが可能。地上ではキックで蹴り、空中ではヘディングとなる。

爆裂リフティング／リフティングで相手を空中に蹴ったあと、オーバーヘッドを叩き込む新技。地上連続技にも組み込めるので、どんどん使おう。

対空兵器として使用可能なオーバーヘッドキックは頼もしい新技だ。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	ロングシュート	↓↘→＋Ⓚ
	シャイニングセーブ	↓↘→＋Ⓟ（空中可）
	パーフェクトキャッチ	↓↙←＋Ⓟ
	オーバーヘッドキック	→↓↘＋Ⓚ
	バイシクルキック	空中で↓↘→＋Ⓚ
完全燃焼アタック	爆裂Vゴール	↓↘→↓↘→＋Ⓟ（空中可）
	爆裂リフティング	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
愛と友情の2プラトン	トラップWシュート	
正義と勇気の3プラトン	熱血大車輪	

レバー入れ技一覧

特殊技	→＋強Ⓟ
	→＋強Ⓚ
	←＋弱Ⓚ×4
	――
	――
AB	↘＋強Ⓚ
SA	↙＋強Ⓚ
中	←＋強Ⓚ
	――

連続技

A：{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ}→爆裂リフティング

A：{立ち弱Ⓟ×2→立ち強Ⓚ→↙＋強Ⓚ}→（ジャンプ）→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→弱シャイニングセーブ

空中でのシャイニングセーブは、弱Ⓟで出さないと当たらないことに注意。

愛と友情の2プラトン

2人で蹴り上げ、ツインシュートを仕掛けるダメージ技だ。

夏：魔球天井サーブを出したあと、夏の行動に制限があるわけではない。ファイアーアタックも出せるし、続けて天井サーブを出すことも可能だ。連続して落とすことができるぞ。

ロベルト：前作に引き続き、レバー入れ技でリフティングが存在する。4段入れればエアバーストまでいけるが、簡単に受け身を取られてしまう。まあ、完全燃焼にあるからいいけど……。

燃えろ！ジャスティス学園™

五輪高校

水泳で鍛えた変幻自在の動き

Text MVP

[..]を活かした立ち弱[..]、水泳部ならでは[の]しゃがみ強Ⓚを使って気持ちよく泳げ！

波川 流（なみかわ ながれ）

技解説

飛び込み／放物線を描きつつ攻撃する面白い技。弱と強では移動距離に差があるが、そもそも単体でヒットさせること自体が難しいので出番は少なめ。空中でも出せて、こちらは連続技向き。強のほうがダメージが高いので、使うなら迷わず強にしよう。

人工呼吸／小ジャンプで襲いかかり、ヒット時は人工呼吸の演出になる。投げに見えるが打撃技だ。強攻撃からギリギリ連続技になる。

平泳ぎキック／相手の足元を狙って平泳ぎのキックを繰り出す技。流の技の中ではかなりまともな部類に入り、強攻撃からのお手軽連続技で活躍する。ダメージも高めだ。

個人メドレー／地上だと弱は真横にバタフライ、強は斜め上に向かって背泳ぎ、空中だと弱は真横に平泳ぎ、強は斜め下→真横に自由形を繰り出す技。当たりが悪いと反撃を受けてしまう（特に空中版）のと威力の低さが問題。

超バタ足／その場でしゃがんでバタ足を高速で繰り返す。ヒット時は空中で追撃可能。安定して大ダメージを狙える。

無理矢理相手に襲いかかって人工呼吸をする。投げ技ではないことに注意！

個人メドレーはボタンと地上か空中かで4種の競技が用意されているぞ！

COMMAND

必殺技	飛び込み	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	人工呼吸	↓↙←+Ⓟ
	平泳ぎキック	↓↘→+Ⓚ
完全燃焼アタック	個人メドレー	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	超バタ足	↓↘→↓↘→+Ⓚ
愛と友情の2プラトン	シンクロナイズドアタック	
正義と勇気の3プラトン	熱血大車輪	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	——
	——
	——
AB	↘+強Ⓚ
SA	↘+強Ⓟ
中	←+強Ⓟ
	←+強Ⓚ

連続技

A：{立ち弱Ⓟ×2→立ち強Ⓚ→→+強Ⓟ}→超バタ足→（ジャンプ）→（弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→強飛び込み

B：↘+強Ⓚ→（ジャンプ）{弱Ⓚ×2}×3→{強Ⓟ→強Ⓚ}→強飛び込み

Aが高威力でオススメ。立ち強Ⓚはしゃがみ強Ⓚでもよく、この場合下段が混ざるので、いい連係にもなる。Bは、最初の弱Ⓚをやや遅めで拾うのがコツ。

愛と友情の2プラトン

この踊りに君は耐えられるか？一緒に踊ろうか……ウフフ。

五輪高校

遊んでくれなきゃヤダヤダヤダ〜！

可愛らしいちびっ子キャラだが、腹の奥では何を考えているか解らない。実は計算高い女なのかも……。

Text ももやん

軽井沢 もも（かるいざわ もも）

技解説

ほえーるサーブ♪／テニスボールを相手めがけて撃ち出す飛び道具。地面に着地したボールは垂直に跳ね上がるので、跳び込み防止になるぞ。

サーブ・あんど・ボレー♪／突進から、ボレーのスイングで相手を叩く連係技。遠距離から間合いを詰めるのに使えそうだ。

スピン☆スマッシュ／回転しながら跳び上がり、相手に突進していく打撃技。地上での連続技に使っていきたいが、ガードされるとスキを見せてしまうのが難点だ。

パタパタ☆ラケット／空中でラケットを振り、ブッ叩く打撃技。ボタン連打でヒット数を増やすことができる。空中連続技に積極的に組み込もう。

じゃいあんとすいんぐ♪／相手を振り回す、有名なコマンド投げ。通常投げより発生は遅いが、ダメージは大きいぞ。

だだっこあたっく／泣きながら相手に突っ込んでいく、完全燃焼アタック。最後にコケるので、ガードされると大きなスキとなってしまう。

もも☆クラッシュ／相手を打ち上げたあと、回転しながら降りてくる。空中で出した場合は後半部分だけとなる。空中連続技のお供である。

だだっこあたっくは、ガードされると悲惨だぞ。

COMMAND

必殺技	ほえーるサーブ♪	↓↘→+Ⓟ
	サーブ・あんど・ボレー♪	サーブ中に↓↘→+Ⓟ
	スピン☆スマッシュ	↓↘→+Ⓚ
	パタパタ☆ラケット	空中で↓↘→+Ⓟ
	じゃいあんとすいんぐ♪	→↘↓↙←+Ⓟ
完全燃焼アタック	だだっこあたっく	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	もも☆クラッシュ	↓↙←↓↙←+Ⓟ(空中可)
愛と友情の2プラトン	人間壁打ち	
正義と勇気の3プラトン	熱血大車輪	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	——
	——
	——
	——
AB	↘+強Ⓟ
SA	→+強Ⓚ
中	←+強Ⓟ
	——

連続技

A：{弱Ⓟ×2→強Ⓚ→→+強Ⓚ}→（ジャンプ）→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→もも☆クラッシュ

B：{↓+強Ⓚ→強Ⓚ→→+強Ⓟ}→だだっこあたっく

Aの最後は、パタパタ☆ラケットで代用しても問題ない。ダメージが安定するぞ。↓+弱Ⓚからは立ち強Ⓚにしかつながらないので注意しよう。

愛と友情の2プラトン

相手を壁にテニスの練習をする、痛そうな攻撃だ。

ゲー事典

流：立ちⓅのリーチが長くていい感じの流。1発、2発、下段をまじえて超バタ足につなげば、かなり押せ押せのキャラだ。投げは成立までが若干遅いので、あまり狙わなくていいかも!?

もも：2種類ある完全燃焼アタックはどちらも地上連続技に組み込めるが、ダメージはだだっこあたっくのほうが高い。単発のダメージは同じなのだが、コンボ補正があるのだろう。

ジャパニーズなんかひとひねり？

Text：MVP

新完全燃焼アタックのダイナマイトジャスティスを軸に、相手を力でねじ伏せろ!!

ロイ・ブロムウェル

技解説

ダイナマイトストレート／ガードされても、根性カウンター以外ではほとんど反撃を受けない、その場からの打撃。

ツイスターアッパー／上昇系の必殺技だが、攻撃発生の早い弱を根性カウンターで使うのがメインの技。

タッチダウンウエーブ／前方に気の柱を発生させる。スキが小さく、強攻撃から連続技になる程度の攻撃発生速度で、地上の牽制に使いやすい。

エアダイナマイト／ダメージの高さを活かし、空中連続技のしめくくりに使おう。

トリプルツイスター／ツイスターアッパーを3回連続で出す。途中から空振りすることがあるので、密着推奨。

スーパータッチダウン／小さくジャンプしつつ、タッチダウウェーブを3発出す技。前作では威力の高さで猛威を振るったが、今回は攻撃発生が遅くダメージも低めだ。

ダイナマイトジャスティス／新完全燃焼アタックはタックル数発からダイナマイトストレートでしめる技。攻撃発生の早さとダメージの高さから、ロイの主戦力になる。

根性カウンターを狙うなら発生の早いツイスターアッパーが基本になるぞ!!

新完全燃焼アタックのダイナマイトジャスティス。タックルから渾身のストレートへ！

COMMAND

分類	技名	コマンド
必殺技	ダイナマイトストレート	↓↘→＋Ⓟ
	ツイスターアッパー	→↓↘＋Ⓟ
	タッチダウンウエーブ	↓↙←＋Ⓟ
	エアダイナマイト	空中で↓↘→＋Ⓟ
完全燃焼アタック	トリプルツイスター	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	スーパータッチダウン	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
	ダイナマイトジャスティス	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
愛と友情の2プラトン	Wライジングトルネード	
正義と勇気の3プラトン	トリプルヘブンズクロス	

レバー入れ技一覧

分類	コマンド
特殊技	→＋強Ⓟ
	→＋強Ⓚ
	——
	——
	——
AB	↘＋強Ⓟ
SA	←＋強Ⓚ
中	←＋強Ⓟ
	——

連続技

A：{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→→＋強Ⓟ}→ダイナマイトジャスティス

B：{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ}→（ジャンプ）→{弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ}→エアダイナマイト

Aの連続技はリーチが重要で、立ち弱Ⓟ×2や立ち強Ⓟなどの技は向いていない。Bのしゃがみ強Ⓟは、ヒット確認をしっかりしてから出すのがコツだ。

愛と友情の2プラトン

打ち上げて、愛と友情の回転ツイスターアッパーでとどめだ。

てかげんならマケナイネー

手数の多さはトップクラス！　連係が多すぎて大変かもしれないが、覚えれば楽しいぞ。

ティファニー・ローズ

技解説

グルービーナックル／低い姿勢で回転しながら裏拳を当てる。ボタン押したままで攻撃タイミングとダメージを変えることができる。

グルービーパンチ／渾身のストレートを繰り出す打撃技。ボタンを押し続けることでダメージを上げ、ガード不能にすることもできる。

エキサイティングキック／高く跳び上がってから、急降下キックを繰り出す。モーションが大きく、使い道が難しい。

グルービーホイール／側転しながらキックを当てる新技。遠距離から間合いを詰めるのにも使える。

グルービースペシャル／連続パンチを繰り出す、完全燃焼アタック。連続技に組み込んで使っていこう。

ワンダフルキック／サマーソルトからドリルキックにつなぐ完全燃焼アタック。単発でのダメージはグルービースペシャルより高いが、連続技に組み込むと逆転してしまう。

グルービースクリュー／股に相手の頭を挟んで、高速回転する。投げ技に見えるが打撃技だ。発生直後はスーパーアーマー状態なので、強引な割り込みとして使っていける。弱が使いやすいぞ。

グルービースクリューは根性カウンターで使うといいかも。

COMMAND

分類	技名	コマンド
必殺技	グルービーナックル	↓↘→＋Ⓟ（タメ可）
	グルービーパンチ	↓↙←＋Ⓟ（タメ可）
	エキサイティングキック	↓↙←＋Ⓚ（空中可）
	グルービーホイール	↓↘→＋Ⓚ
完全燃焼アタック	グルービースペシャル	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	ワンダフルキック	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
	グルービースクリュー	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
愛と友情の2プラトン	ラブ＆ピース（体力回復）	
正義と勇気の3プラトン	トリプルヘブンズクロス	

レバー入れ技一覧

分類	コマンド
特殊技	→＋弱Ⓟ
	↘＋弱Ⓟ
	→＋強Ⓟ
	←＋強Ⓟ
	↙＋強Ⓟ
	→＋強Ⓚ
AB	↘＋強Ⓟ
SA	↘＋強Ⓚ
中	←＋強Ⓚ

連続技

A：{弱Ⓟ×2→強Ⓟ→強Ⓚ→↘＋強Ⓚ}→（ジャンプ）→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→→＋強Ⓟ}

B：{↓＋弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→→＋強Ⓟ}→グルービースペシャル

ティファニーは弱Ⓟ×2のリーチが長いので、スタートはこれがいいだろう。Bは、ワンダフルキックにすると、若干だがダメージが下がってしまう。

愛と友情の2プラトン

熱烈キッスで体力を回復してくれるぞ。これはウレシイ。

ロイ：前作で猛威を振るった立ち強Ⓟは、今回リーチの関係で空振りしやすいので注意。しゃがみ強Ⓚ→→＋強Ⓚ（弱ツイスターアッパーでも可）などの小細工も重要になるぞ。

ティファニー：レバー入れ技が多く、ジャンプにも特殊なものがある。それは、ジャンプ中レバー↓＋弱Ⓚと↓＋強Ⓚだ。相手を踏みつける技で、連続入力で踏み続けることも可能だぞ。

燃えろ!ジャスティス学園

ボーマン・デルガド

懺悔なさい、神の拳の前で!

パワフルな攻撃が多いボクサー神父。熱血コンボからSAにつなげる点も要チェックだ。

Text 善之字元帥

技解説

ゴッドラッシュ／連続でパンチを繰り出す必殺技。強は斜め上に攻撃するので、地上戦には向かない。対空用?

ゴッドディフェンス／姿勢を低くして相手に高速接近する。移動中は上半身が無敵のため、高い位置に攻撃判定のある技をかわすことができる。

ゴッドストレート／ゴッドディフェンス中にボタンを押すと、この技に派生。弱Ⓟだとストレート、強Ⓟだとアッパー!にそれぞれ技が変化する。

ゴッドフック／その名の通り、フックを繰り出す必殺技。強は2発連続で攻撃する。

ゴッドラリアット／両手を振り回す空中専用の必殺技。ゲージがないときに、ABやSAに組み込むのがおもな用途。

ヘブンズラッシュ／ボディブローで相手を止めたあと、十字を切るようにアッパーとフックを叩き込む。発生がやや遅いため連続技には使いにくいが、威力はなかなかのもの。

ヘブンズクロス／完全燃焼アタック版ゴッドラリアットといった感じ。↘+弱Ⓟや↘+強Ⓟで相手を浮かせたあと、ABの締め技に使っていく。

ゴッドディフェンスは相手の攻撃をかわしつつ接近する。

ABの締めには、ヘブンズクロスを使っていこう。

COMMAND

分類	技名	コマンド
必殺技	ゴッドラッシュ	↓↘→+Ⓟ
	ゴッドディフェンス	↓↘→+Ⓚ
	ゴッドストレート	ディフェンス中　弱Ⓟ
	ゴッドフック	↓↙←+Ⓟ
	ゴッドラリアット	空中で↓↙←+Ⓟ
完全燃焼アタック	ヘブンズラッシュ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	ヘブンズクロス	空中で↓↙←↓↙←+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	Wパワーバスター	
正義と勇気の3プラトン	トリプルヘブンズクロス	

レバー入れ技一覧

分類	コマンド
特殊技	→+強Ⓟ
	↘+強Ⓚ
	――
	――
	――
AB	↘+強Ⓟ
SA	↘+弱Ⓟ
中	←+強Ⓟ
	→+強Ⓚ

連続技

A：{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→↘+弱Ⓟ}→(ジャンプ)→{弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ}→キャンセルヘブンズクロス

B：↘+強Ⓟ→(ジャンプ)→{弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ}→キャンセルヘブンズクロス

ボーマンの連続技は、相手を浮かせてヘブンズクロスにつなぐパターンが基本になる。熱血コンボ中、弱Ⓟ→弱Ⓚのルートはつながらない点に注意すること。

愛と友情の2プラトン

高く打ち上げた相手を空中でつかみ、投げ技を決める。高威力!

技解説

熱血竹刀／竹刀を乱暴に振り回す技。ダメージが高く、連続技に最適。

気合ナックル／大きく振りかぶり、拳を振り下ろす技。攻撃発生は遅いが、攻撃動作中に相手の攻撃をくらっても強引に発動する「スーパーアーマー状態」が特徴。

気合キック／バック転をしながら蹴り上げ、そのまま空中で追撃していく上昇系の技。威力が低いうえ、これといった使い道が見当たらない。

回転竹刀落とし／突きを決めて、そこから上昇→落下でダメージをあたえる、演出が入るタイプの打撃。キャンセルで出せないのが問題点。

熱血腕立て伏せ／竹刀が当たると演出に入り、相手に腕立て伏せをさせる。威力が高く、連続技のお供に。

熱血クロスカウンター／左手で炎をまとったストレートを放つ技。スーパーアーマー状態なので、いきなり出す技としてかなり高性能だ。

熱血風車／竹刀を風車のように回し、体ごと突進していく技。これもスーパーアーマー効果付きで強力。

気合いのスーパーアーマーで相手の攻撃を弾きつつ、拳で一閃!

熱血クロスカウンターは、相手の攻撃を受けてもしっかり発動してくれる。

COMMAND

分類	技名	コマンド
必殺技	熱血竹刀	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	気合ナックル	↓↙←+Ⓟ
	気合キック	→↓↘+Ⓚ
	回転竹刀落とし	空中で↓↘→+Ⓚ
完全燃焼アタック	熱血腕立て伏せ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	熱血クロスカウンター	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	熱血風車	↓↘→↓↘→+Ⓚ
愛と友情の2プラトン	熱血気合砲	
正義と勇気の3プラトン	騎馬落とし	

レバー入れ技一覧

分類	コマンド
特殊技	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	←+強Ⓟ
	――
	――
AB	↘+強Ⓟ
SA	↘+強Ⓚ
中	←+強Ⓚ
	――

連続技

A：{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→←+強Ⓟ}→熱血腕立て伏せ

B：↘+強Ⓟ→(ジャンプ)→強Ⓚ→{弱Ⓟ→強Ⓚ}→強Ⓟ→熱血竹刀

Aは地上での基本コンボ。Bはエアバーストからの空中コンボ。強Ⓚはやや遅めで出すようにして、相手よりも高い位置から始めるのがポイント。

愛と友情の2プラトン

味方に喝を入れ、砲弾に変える大技。ダメージは低め……

気合一発、これで教師生活も安泰!

熱血の名にふさわしい隼人は、気合いのスーパーアーマーを使いこなすことが重要だ!

Text MVP

熱血 隼人（ねっけつ はやと）

ゲー事典
ボーマン：SAを使わない連続技を狙うなら、弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→ゴッドフックがオススメ。ヘブンズクロスにつなぐよりダメージは落ちるが、ヒット後の状況がよく、攻めを継続しやすい。
隼人：ⓅやⓀの攻撃が遅いので、無理に攻めようとしてもダメ。熱血らしからぬ、根性カウンター主体の迎撃スタイルから攻めの起点を見いだしていきたいところだ。

技解説

フラッシュ攻撃／カメラのフラッシュで、遠距離の相手を攻撃する飛び道具系の必殺技。弱Ⓟで正面から、強Ⓟで軸移動して側面から攻撃可能。その利点は、瞬時に遠距離の相手を攻撃可能な点で、連続技はもちろん、牽制技としても非常に優秀。ただし、6回までしか連続で使用することができず、7回目は自動でフィルム交換になるので要注意!

号外!／ナナメ上方に号外のチラシを投げつける対空必殺技。弱or強の攻撃ボタンで号外を投げる角度に若干の違いはあるが、どちらも信頼性はいまひとつ……。出すのであれば、早めに使っていくこと。

フィルム交換／フィルムを交換して、フラッシュ攻撃の回数をリセットする必殺技。この技自体に攻撃判定はない。

スーパーフラッシュ攻撃／フラッシュ攻撃の強化版。エアバーストの締めにも使える、実用性の高い完全燃焼アタックだ。

突撃インタビュー／マイク片手に、相手へ突進する乱舞系の完全燃焼アタック。発生が遅く、連続技にはならない。

強力なフラッシュ攻撃だけど……フィルム交換を忘れずに。

今ひとつ頼りない感じの号外!だが……。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	フラッシュ攻撃	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	号外!	↓↙←+Ⓟ(空中可)
	フィルム交換	↓↙←+Ⓚ(空中可)
完全燃焼アタック	スーパーフラッシュ攻撃	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	突撃インタビュー	↓↙←↓↙←+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	いただきスクープ	
正義と勇気の3プラトン	騎馬落とし	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	←+強Ⓟ
	——
	——
AB	↘+強Ⓚ
SA	↘+強Ⓟ
中	←+強Ⓚ
	——

連続技

A:{弱Ⓚ→強Ⓟ→→+強Ⓟ}→フラッシュ攻撃

B:{しゃがみ弱Ⓚ→強Ⓟ→↘+強Ⓟ}→(ジャンプ)→{弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ}→スーパーフラッシュ攻撃

Aはローリスクな地上連続技。立ち弱Ⓟはリーチが極端に短いので、立ち弱Ⓚが基本。Bの連続技はSAをからめたモノで、フラッシュ攻撃でもOKだ。

愛と友情の2プラトン

記念撮影の締めに相手を爆破するダメージタイプの攻撃だ。

技解説

疾風の型／強で両ガード可能の正拳突き、弱で下段の手刀を繰り出す型。硬直が長く、ガードされると反撃が確定。

昇龍の型／文字通り、昇龍拳を繰り出す型。通常は地上でヒットさせてもダウンさせられないが、ボタンを押し続けて溜めることでヒット数がUP(最大6ヒット)して、ダウンを奪えるようになる。

紫電の型／断空脚(?)を繰り出す型。昇龍の型と同じようにボタンを押し続けることで、ヒット数UP(最大6ヒット)。

ガード時の硬直時間は短い。

破岩の型／軸移動から手刀を繰り出す型。相手の攻撃を避けながら攻撃できるが、ガード後の硬直は疾風の型と同じように長く、反撃が確定する。

前方転身の型／相手の後方へと回り込める前転を出す型。

演舞披露／正拳突きから乱舞を繰り出す完全燃焼アタック。攻撃がヒットしなくても発動するので、空振りに要注意!

説教攻撃／下段判定の回し蹴りがヒットすることで発動する特殊な完全燃焼アタック。通常技からキャンセルで出せないため、使い所は少ない。

紫電の型の硬直は短いが……通常ヒット後は反撃が確定。

連続技のシメには……演舞披露! ヒット確認を忘れずに。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	疾風の型	↓↘→+Ⓟ
	昇龍の型	→↓↘+Ⓟ(タメ可)
	紫電の型	↓↘→+Ⓚ(タメ可)
	破岩の型	↓↙←+Ⓟ
	前方転身の型	↓↙←+Ⓚ
完全燃焼アタック	演舞披露	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	説教攻撃	↓↘→↓↘→+Ⓚ
愛と友情の2プラトン	委員長のワンポイントアドバイス(体力回復+根性ゲージ回復)	
正義と勇気の3プラトン	騎馬落とし	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	↘+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	←+強Ⓚ
	——
AB	——
SA	↘+強Ⓚ
中	←+強Ⓟ
	——

連続技

A:{弱Ⓟ×2→強Ⓟ→強Ⓟ→→+強Ⓟ}→演舞披露

B:{しゃがみ弱Ⓚ→強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→↘+強Ⓚ}→(ジャンプ)→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→→+強Ⓟ}

Aは地上連続技の基本形。根性ゲージがない場合は、締めを疾風の型で。Bの連続技はSAをからめたモノだが、空中必殺技がないのでダメージは低い。

愛と友情の2プラトン

相手の弱点をレクチャーして、根性ゲージ4本+体力回復だ。

空中レバー入れ技捕捉:ランはジャンプ中→+強Ⓟ、→+強Ⓚといった2つの基本となる空中レバー入れ技以外にも、ジャンプ中←+強Ⓚで相手を地面に叩きつける特殊なタイプのレバー入れ技を持っている。これに対して委員長は、ジャンプ中→+強Ⓚのレバー入れを持っていないが……ジャンプ中→+強Ⓟが同じように相手を地上方向へと叩きつける判定を持っているのだ。

燃えろ!ジャスティス学園

男子校で慣らした技は伊達じゃないわ!

聖純女学院に転校したアキラ。お嬢様学校で女の子らしくなれるのか

Text SHO

アキラ(風間 あきら)

技解説

骸裡門/素早い踏み込みからアッパーを繰り出す技。弱はそのまま突進するが、強だと軸をずらしながら突進する技へと変化する。

旋蹴舞/弱では下段、強では上段へそれぞれ回し蹴りを出す技。また、3回まで連続入力が可能で、組み合わせも、弱→強→弱などさまざま。

放舞/突進するまでは骸裡門と似ているが、ヒットすると相手を上に投げる打撃投げ。ゆえに連続技には組み込めないが、SA効果を持っている。

破天連撃/弱ボタンのみを使用し多彩な連係を出せる技。種類はⓅⓅⓅⓅ、ⓅⓅⓀ、ⓅⓀⓀの3つ。ただ、通常技から連続技にすることは不可能。

気功塊/気の塊を放出する技。地上でも空中でも出すことができるが、連続技として組み込めるのは空中のみ。空中連続技専用の完全燃焼アタック。

破の連舞/連続した蹴りを繰り出す技で、攻撃発生が早いのが特徴。地上連続技に完全燃焼アタックを使うなら、この技を使うように。

破天 無影蹴/攻撃発生は遅いが、しゃがみ込むモーションがあるため、相手の上段攻撃をスカして攻撃することができる。覚えておこう。

破天連撃はこの打撃から始まり、さまざまな効果を持つ技を繰り出す。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	骸裡門	↓↘→+Ⓟ
	旋蹴舞	↓↘→+Ⓚ(3回まで可)
	放舞	↓↙←+Ⓚ
	破天連撃	←+Ⓟ後ⓅorⓀ
完全燃焼アタック	気功塊	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	破の連舞	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	破天 無影蹴	↓↘→↓↘→+Ⓚ
愛と友情の2プラトン	協奏連撃蹴	
正義と勇気の3プラトン	聖女の鉄槌	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	——
	——
	——
	——
AB	↖+強Ⓟ
SA	——
中	←+強Ⓚ
	——

連続技

A:{立ち弱Ⓚ×2→立ち強Ⓟ→→+強Ⓟ}→強旋蹴舞~追加攻撃

B:破天連撃(ⓅⓅⓀ)→(ジャンプ)→弱Ⓚ×2→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→気功塊

地上での連続技には、最後に完全燃焼アタックの「破の連舞」を使ってもいい。破天連撃のⓅⓅⓀは最後の蹴りがAB性能を持っているので、かなりオススメ。

愛と友情の2プラトン

ダメージをあたえる打撃乱舞タイプの2プラトン攻撃。

アタイの相手にゃ十年早いんだよ!

スケ番の代名詞ともいえるチェーンを巧みに使いこなして、相手を一気に叩き伏せろ!!

Text 伊勢猫

ザキ(姫崎 葵)

技解説

破戒の鉄鎖/チェーンを相手めがけて投げつける飛び道具系必殺技。弱Ⓟは1ヒットしかしないが発生は早く、強Ⓟは3ヒットするが発生は遅い。また、強のみボタンを押し続けてタメることで、飛距離&ヒット数を増やせる。

毒蛇の鉄鎖/破戒の鉄鎖の下段判定版。基本的な性質も同様で、強Ⓟのみボタンを押し続けることでタメが可能。

眼光蹴り/膝蹴りからジャンプ踵落としへとつなげる蹴り技。判定の発生は早く、連続技にも組み込めるが、その反面、硬直時間は長い。弱Ⓚで踵落としを1回、強Ⓚで2回出すことが可能。

孤高のプライド/↓↘→+Ⓚでヤンキー座りポーズを作り、再度のⓀボタン入力で各種蹴り技を発生させる。弱Ⓚは下段判定、強Ⓚで両ガード可能の跳び蹴りなどが出せる。

必殺 電光鉄鎖/破戒の鉄鎖強化版。空中版のみ弱Ⓟで斜め下、強Ⓟで横方向へと軌道を変化させることが可能になる。

必殺 稲妻眼光蹴り/眼光蹴りの強化版。地上チェーンコンボからでも連続ヒットするぞ。

強Ⓟボタンを押し続けてタメを作れば……最大8ヒット!

踵落とし部分が中段判定の眼光蹴りは硬直が長いので注意。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	破戒の鉄鎖	↓↘→+Ⓟ連打(空中可)(強のみタメ可)
	毒蛇の鉄鎖	↓↙←+Ⓟ(強のみタメ可)
	眼光蹴り	↓↙←+Ⓚ
	孤高のプライド	↓↘→+Ⓚ
完全燃焼アタック	必殺 電光鉄鎖	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	必殺 稲妻眼光蹴り	↓↙←↓↙←+Ⓚ
愛と友情の2プラトン	ガンつけ120%	
正義と勇気の3プラトン	聖女の鉄槌	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	——
	——
	——
AB	↖+強Ⓟ
SA	↖+強Ⓚ
中	←+強Ⓟ
	←+強Ⓚ

連続技

A:{しゃがみ弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→→+強Ⓟ}→弱破戒の鉄鎖

B:{弱Ⓟ×2→強Ⓟ→強Ⓚ→↖+強Ⓚ}→(ジャンプ)→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→必殺電光鉄鎖

Aはガードされても反撃を受けづらい、リスクの低い地上連続技。Bの連続技はSAをからめた連続技で、初段の弱Ⓟをはぶいた方が安定しやすくなる。

愛と友情の2プラトン

因縁をつけてくる相手には情け容赦なしのダメージタイプ

ゲー事典 アキラ:いくつかの追加入力がある、破天連撃の追加技について補足してみよう。ⓅⓅⓅⓅが4発の連続技。ⓅⓅⓀは、最後がエアバースト効果をもつ3連続技。ⓅⓀⓀは、最後が中段攻撃になる3発の連係。これらを使い分けて、相手のガードをゆさぶっていこう。

霧嶋ゆりか

ヴィオラが奏でる戦慄の旋律

Text 善之字元師

バイオリンの弓を剣のようにあつかうゆりか。必殺技もどこか上品なものばかり(?)だ。

技解説

悲恋のセレナーデ／音符形の飛び道具で、ヒット時は相手をダウンさせる。強弱の違いは音符の射程距離。

魅惑のワルツ／軸をずらしつつ攻撃する。強はヒット時に相手が浮くため、すかさずジャンプ攻撃を繰り出せば追い打ちが可能。根性カウンターに使ってみるといいだろう。

深淵のメヌエット／バイオリンの弓で連続突きを繰り出す。強弱で攻撃回数に違いがある。

落日のララバイ／バリア状に無数の音符を発生させる。リーチはあまり長くないため、用途は連続技くらいか？

冥府のノクターン／突進系の完全燃焼アタック。発生が遅く、連続技には不向きだが、突進時に相手の背後まで突き抜けるためリスクが低い。

慈愛のレクイエム／連続打撃を叩き込んだあと、相手を高く浮かせる。このとき、相手はしばらく熱血受け身不能なので、エアバーストが確定する。こちらも連続技に組み込みにくいのが難点だ。

死呼ぶロンド／落日のララバイの完全燃焼アタック版。連続技の締めに使っていく。

魅惑のワルツは、根性カウンターに使ってみるといい。

地上コンボもABも、締めは死呼ぶロンドで決まりだ。

COMMAND

必殺技	悲恋のセレナーデ	↓↙←+Ⓟ(空中可)
	魅惑のワルツ	↓↘→+Ⓟ
	深淵のメヌエット	→↓↘+Ⓟ
	落日のララバイ	↓↙←+Ⓚ
完全燃焼アタック	冥府のノクターン	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	慈愛のレクイエム	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	死呼ぶロンド	↓↘→↓↘→+Ⓚ(空中可)
愛と友情の2プラトン	激励のコンチェルト(根性ゲージ回復)	
正義と勇気の3プラトン	聖女の鉄槌	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	←+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	——
AB	↘+強Ⓟ
SA	——
中	←+強Ⓟ
	——

連続技

A：{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ}→死呼ぶロンド

B：↘+強Ⓟ→(ジャンプ)→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→死呼ぶロンド

ゆりかは、地上・ABともに熱血コンボから死呼ぶロンドへつなぐのが基本。Bは↘+強Ⓟ始動だけでなく、魅惑のワルツなどからも狙えるようになっておこう。

愛と友情の2プラトン

ゆりかの2プラトンが当たると、根性ゲージがフルチャージ。

風間醍醐

岩と双璧をなす重量級ファイター

醍醐は全体的にスピードが遅い重量級キャラクター。一撃の威力にすべてを賭けろ！

Text 若人

技解説

無双突き／一歩踏み込んで正拳突きを繰り出す。弱は単発、強は3回まで追加入力可能で、強を連続技に組み込むのがおもな使い方だ。弱、強(追加入力含む)ともに、ガードされたときのスキは大きいので、ヒット確認して出していこう。

無双裏拳／飛び道具を跳ね返す特殊効果を持った打撃技。一応、連続技にからめられるが、威力は低く、スキが大きいので、無理に使う必要はない。

大地突き／地面を殴り、地震を起こす。攻撃範囲は衝撃波ではなく、一定間合い内に発生している見えない部分が攻撃判定(両ガード可能)だ。

強無双突きは途中止めと出し切りを使い分けば、反撃されにくいぞ。

気功塊／弱は斜め下方向、強は横方向へ、衝撃波を繰り出す。↘+強Ⓟからの空中連続技のしめに使用するのが基本。

真・無双正拳突き／高威力完全燃焼アタック。ヒット確認して連続技に組み込んでいこう。

真・漢の背中／醍醐の周りに炎が発生し、上方向に攻撃する。暗転すれば打撃に対して無敵となり、攻撃判定が側面、背後と全方向にあるため、回り込みなどにもヒットする。

硬気功塊／気功塊の強化版。威力はあまり高くないが、ヒット後に受け身を取られないというメリットがあるぞ。

COMMAND

必殺技	無双突き	↓↘→+Ⓟ
	無双裏拳	→↓↘+Ⓟ
	大地突き	↓↙←+Ⓟ
	気功塊	空中で↓↘→+Ⓟ
完全燃焼アタック	真・無双正拳突き	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	真・漢の背中	↓↘→↓↘→+Ⓚ
	硬気功塊	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	男の中の男	
正義と勇気の3プラトン	外道独楽	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	——
	——
	——
AB	↘+強Ⓟ
SA	←+強Ⓚ
中	←+強Ⓟ
	——

連続技

A：{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→→+強Ⓟ}→強無双突き×3or真・無双突き

B：↘+強Ⓟ→{ジャンプ弱Ⓟ×2→ジャンプ強Ⓟ}×2→{弱Ⓟ→強Ⓟ}→強気功塊

Aが醍醐の基本連続技。→+強Ⓟを←+強Ⓚにすれば、空中連続技も可能だ。Bはエアバースト連続技。一応、硬気功塊を組み込めるが、威力に差はない。

愛と友情の2プラトン

「バカヤロウー」と一喝し、強烈なアッパーカットを繰り出す。

ゆりか：連続技に組み込みにくいと書いた冥府のノクターンと慈愛のレクイエムだが、←+強Ⓟをキャンセルすればつなぐことが可能。だが、←+強Ⓟがそもそも連続技にならないのが難点。

醍醐：全体的に技のつなぎが遅く、必殺技もスキが大きい醍醐は、無理に自分から攻め込んでいくと根性カウンターで痛い目を見ることに。じっくりと立ち回ることを心掛けよう。

非情のナイフで切り刻め！

多彩なナイフ攻撃で相手を牽制。ヒット&アウェイで、チクチクと攻め立てて殺れ！

エッジ（山田栄二）

やまだ えいじ

Text 若人

技解説

裏斬り／ナイフを投げる。弱→弱→強→強といった具合に追加入力が可能で、中～遠距離での牽制に最適だ。空中版は下方向へ攻撃。こちらは追加入力不可能となっている。

対空裏斬り／裏斬りの上方向版。弱→強の追加入力が可能で、強からは強裏斬りへ派生させることが可能だ。

罵倒／地面を蹴って、相手に砂を浴びせる。弱はスキが小さいため、連続技兼連係に最適。強はスキこそ大きいが、間合いが離れるため、反撃はまず受けない。技後は背向け状態になり、ヒット時はよろけを誘発。振り向きからの血祭り（逆入力）が確定するぞ。

破壊／突進攻撃。弱は下段攻撃。強は、一度後方にさがったあと突進攻撃を繰り出す（両ガード可）。どちらもガードされると反撃必至だ。

壮絶な裏斬り／目に見えないスピードで数本のナイフを投げる。発生が遅いため連続技には不向き。空中版も同様だ。

血祭り／突進乱舞系必殺技。強攻撃キャンセルでつながられる。また、出始めに一応軸をずらすため、相手の技を避けながら攻撃可能。突進距離も長いので、遠距離で撃たれた飛び道具にも反撃できる。

罵倒はスキが小さいので、うまく使えばラッシュを仕掛けられるぞ。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	裏斬り	↓↘→+Ⓟ（空中可）
	対空裏斬り	↓↙←+Ⓟ
	罵倒	↓↘→+Ⓚ
	破壊	↓↙←+Ⓚ（空中可）
完全燃焼アタック	壮絶な裏斬り	↓↘→↓↘→+Ⓟ（空中可）
	血祭り	↓↙←↓↙←+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	血゛獄	
正義と勇気の3プラトン	外道独楽	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ（2段目・中）
	←+強Ⓚ×3
	←+強Ⓚ×2（※A）→
	→+強Ⓚ×2
AB	↘+強Ⓚ
SA	↘+強Ⓟ
中	←+強Ⓚ→→+強Ⓚ
	※A→→+強Ⓚ→←+強Ⓚ

連続技

A：{立ち弱Ⓟ×2→立ち強Ⓟ→↘+強Ⓚ}→{ジャンプ弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ→→+強Ⓚ}

B：↘+強Ⓟ→{ジャンプ弱Ⓚ×5→強Ⓟ→強Ⓚ→Ⓚ+強Ⓚ}

Aはガードされていると↘+強Ⓚが空振りするので注意。ヒット確認して出していこう。Bは浮かせたあと、ジャンプで相手より高めに位置するのがポイントだ。

愛と友情の2プラトン

相手を中心に回り込むようにして、合計3回の攻撃を繰り出す。

外道の怪力重戦車

乱れ鉄砲突きが岩の生命線。攻撃スピードの遅さは、[illegible]比なパワーでカバーせよ。

石動 岩

いするぎ がん

Text 若人

技解説

鉄砲突き／張り手を連続で繰り出す。弱は2ヒット、強は追加入力が可能で合計4ヒットし、連続技に役立つ。また、強の追加入力はディレイで出すことも可能。相手の反撃を誘ってつぶすこともできるので、覚えておこう。

ぶちかまし／スキの小さい突進攻撃。弱は単発、強は2段技となっており、強の2段目ヒット後はエアバースト同様に空中連続技を叩き込める。弱と強を使い分ければ、根性カウンター対策になるので、うまくおり交ぜていこう。

大嵐／立ち状態の相手のみを投げられるコマンド投げ。

根性カウンター乱れ鉄砲突き。これであらゆる攻撃を返していこう。

大旋風／空対空の状況で決められるコマンド投げ。連続技にからめることはできない。

乱れ鉄砲突き／鉄砲突きの強化版。ガード時のスキは大きいが、攻撃発生が早く、連続技にからめやすい。また、根性カウンターにも最適だ。

噴火山／立ち、しゃがみ関係なく成立するコマンド投げ。ただし、暗転を見てからジャンプされてしまう。暗転までは早いので、相手の反撃を誘って決めにいくといいだろう。

雪崩落とし／大旋風の強化版。それと同様に連続技にからめることはできない。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	鉄砲突き	↓↘→+Ⓟ（強のみ追加入力可）
	ぶちかまし	↓↙←+Ⓚ
	大嵐	→↘↓↙←+Ⓟ
	大旋風	空中で↓↘→+Ⓟ
完全燃焼アタック	乱れ鉄砲突き	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	噴火山	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	雪崩落とし	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	活火山	
正義と勇気の3プラトン	外道独楽	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	――
	――
	――
	――
AB	↘+弱Ⓟ
SA	↘+強Ⓟ
中	←+強Ⓚ
	――

連続技

{しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ}→強ぶちかまし→{ジャンプⓀ×2→ジャンプ強Ⓟ→ジャンプ中↓+強Ⓚ}

岩の基本にして最大の連続技がコレ。AB、またはSAからの追撃も、上記の強ぶちかまし後と同じ内容のものを決めていこう。なお、しゃがみ弱Ⓟ以外の技からしゃがみ強Ⓟにつなごうとすると、一部のしゃがみ状態のキャラに対しては連続ヒットしない。

愛と友情の2プラトン

相手の足と腕それぞれをつかみ地面に数回叩き付ける技だ。

ゲー事典

エッジ：空中裏斬りはハイジャンプ中なら連打可能。また、ノーマルジャンプ時でも画面上からナイフが消えれば次を出せる。つまり、近い距離で相手に当てれば、連射できるわけだ。

岩：ぶちかましの突進中（エフェクトが出ているとき）は、飛び道具系必殺技をかきけす効果を持っている。うまく使えば、中距離で撃たれた技に反撃することができるぞ。

Text
がっちん

「機動教師」の異名をもつ英雄。高性能な技を駆使して、相手を圧倒していこう。

島津 英雄(しまづ ひでお)

技解説

正波拳/ごくスタンダードな飛び道具。強で使用すれば、ほぼ画面の端まで届く。空中でも使用可能で、強ならジャンプの種類を問わず、追加入力により2発まで撃てる。

実直拳/上昇系の対空必殺技。だが、使用するのであれば連続技に組み込んだほうが使いやすい。強はより高く空中へ跳び上がり、あたえるダメージも大きくなる。

真円脚/これも実直拳同様、ゲージを使わない場合の連続技にオススメ。弱は単発ヒットだが、強で使用した場合は3ヒットする。

雷鋭蹴/空中から鋭く地上を襲う蹴り攻撃。ただし単発の攻撃しかできないため、スピードがあっても相手に対応されやすい必殺技。

島津流 正波拳/正波拳のグレードアップ版。熱血コンボなどの強攻撃からキャンセルして連続技に組み込める。

島津流 真・実直拳/高ダメージで知られる完全燃焼アタック。ゲージを使用した地上連続技には、これがオススメ。

島津流 雷影蹴/空中での完全燃焼アタック。雷鋭蹴が1往復半、計3回繰り出される。ただし、高さがないと3発出ないこともあり。

島津流の象徴、真・実直拳。やはり高いダメージが魅力的だ。決めろ!

COMMAND

必殺技	正波拳	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	実直拳	→↓↘+Ⓟ
	真円脚	↓↙←+Ⓚ
	雷鋭蹴	空中で↓↘→+Ⓚ
完全燃焼アタック	島津流 正波拳	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	島津流 真・実直拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	島津流 雷影蹴	空中で↓↘→↓↘→+Ⓚ
愛と友情の2プラトン	島津流 双龍正波拳	
正義と勇気の3プラトン	粛正の嵐	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	——
	——
	——
	——
AB	↘+強Ⓟ
SA	↘+弱Ⓟ
中	←+強Ⓟ
	←+強Ⓚ

連続技

A:{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ}→島津流 真・実直拳

B:{しゃがみ弱Ⓚ→↘+弱Ⓟ}→(ジャンプ)→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→島津流 雷鋭蹴

Aは地上での基本連続技。Bは↘+弱Ⓟで相手を空中に打ち上げる連続技だ。空中での追い打ちは、少しタイミングが取りづらいので注意。

愛と友情の2プラトン

途中から英雄がくわわり、最後は飛び道具でダメージをあたえる。

リーチの長い足技が最大の武器。根性カウンターされにくい熱血コンボを組み立てよう。

Text
善之字元帥

水無月 響子(みなづき きょうこ)

技解説

触診/ダッシュして相手をつかむ投げ技で、弱はしゃがみ状態のみ、強は立ち状態の相手のみつかめる。投げ成立後はⓀボタン連打で追加ダメージをあたえることを忘れずに。

出席確認/軸をずらしたあと、出席簿で攻撃する。弱は下段の攻撃属性を、強は相手を浮かせる性質を持っている。

回診/空中連続回し蹴りで、3回まで連続入力可能。弱は水平方向に、強はやや上方に向かっていく。AB後の締め技として使うと効果的。

片翼の構/構え中に下段攻撃をのぞく打撃技を受けると、ボタンの強弱に対応した技で反撃する。先読みが重要だ。

死の介護/ダッシュして相手をつかむ。触診との違いは、相手の立ち・しゃがみ状態を問わずつかめること。

天獄への階段/連続して相手を蹴り上げる。熱血コンボからの連続技に使っていこう。

奈落への補導/ヒザ蹴りで蹴り上げたあと、追い打ちを叩き込む。天獄への階段よりもダメージが高いため、連続技に組み込むと、より大きなダメージを期待できる。

回診をABに組み込む場合、入力は最速で行なうこと。

天獄への階段は熱血コンボからの連続技に使っていこう。

COMMAND

必殺技	触診	↓↘→+Ⓟ後Ⓚ連打
	出席確認	↓↙←+Ⓟ
	回診	↓↙←+Ⓚ(空中可)
	片翼の構	↓↘→+Ⓚ
完全燃焼アタック	死の介護	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	天獄への階段	↓↘→↓↘→+Ⓚ
	奈落への補導	↓↙←↓↙←+Ⓚ
愛と友情の2プラトン	究極の矯正術	
正義と勇気の3プラトン	粛正の嵐	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	——
	——
	——
AB	↘+強Ⓚ
SA	——
中	←+強Ⓚ
	——

連続技

A:{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ}→奈落への補導

B:↘+強Ⓚ→(ジャンプ)→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→キャンセル回診×3

Aは地上の連続技。響子の場合、立ち強Ⓟから立ち強Ⓚへと熱血コンボがつながるのがポイントだ。Bは↘+強Ⓚ始動のAB。根性カウンターから狙っていこう。

愛と友情の2プラトン

ダメージは微々たるものだが、体力を回復する効果がある。

英雄:↘+弱Ⓟで打ち上げてからの追い打ちは、英雄の動きが少し重いので難しめ。慣れないうちは熱血受け身を取られたり、島津流 雷鋭蹴がクリーンヒットしないときもある。
響子:死の介護は使いどころが難しい技。ダッシュしてから相手につかみかかるため、おもむろに出しても決まりにくい。受け身を取って着地した瞬間の相手に重ねてみてはいかがかな?

読者参加型燃えジャス支援倶楽部
燃ジャースコンバッション

TEXT：燃え転南高校（略してチョネ高）脱闘生徒会

第三回 燃ジャースコンフィデンシャルじゃなくて、の巻

朝の朝礼 燃えジャス 燃えジャス 唱呼（チョネ校校歌 省略）。チョネ高生徒の皆さんおはようございます。いつも大量の投稿をありがとう！ 君たちの世にも熱血な作品は、しっかりと燃ジャコン&日本の未来を牽引しているぞ。さて、アルカデ新年号燃ジャへの投稿・年賀状は、12／15日が締切!! 他投稿コーナーの締切と重なるけどよろしく！ それにしても、今回は赤色のイラストが多くてクリスマスしてるね。

（富山県 タムラさん）
☆スゲー疾走感。トップを飾るに相応しい写真だ！

勇気と絵心のイラストスリープラトン！

アルカディア投稿コーナー史上、もっとも合作が届く場所と評判！ そして、多人数参加の合格率が高いことは、歴史が証明しているのだ（by欽ちゃんの仮装大賞）。そこんとこヨロシク。

（上段 宮城県 芹生ゆき子さん）
（中段 青森県 黒川春姫さん）
（下段 北海道 MAIさん）
☆たとえるなら、VATSUならKYOZUKE出現と、余裕で見破る委員長って感じ。

（福岡県 尾越真紀子さん→恭介、松尾成美→ひなた、松尾秀一郎→バツ）
☆成美ちゃん、秀一郎くん、真紀子おねえさんといっしょに、もえジャスあそんでみてね。

（静岡県 中村英明君と背後霊）
☆ちっともお嬢様じゃなーい！

（大阪府 みやびん君→委員長、浅間聡太朗君→さくら、hazimes君→夏）
☆チャットでレイアウトの打ち合せをする心意気やよし。3人合体ブルーマーズ。
（代表）http://www.ne.jp/asahi/01/sspow/index

（千葉県 加川ガル吉&イセザキ相棒？コンビ）
☆重力にも逆らっちゃうのよ、不良の毛だから。

（熊本県 川上理沙&理恵さんズ）
☆燃ゆる姉妹の2プラトン。タウリン不要の元気を見よ！

予定調和ギャラリー軽井沢婦人部

（香川県制圧！ 優華麗君）
☆小悪魔度はポリンと同等か、それ以上と見た！

（群馬県制圧！ クラッシャー岡田君）
☆小悪魔度はパレッタと同等か、それ以上と見た！

（大阪府制圧！ そきめれさん）
☆裏書きより『ロベとアキラorランちゃんとの3プラトン希望です』。すんません……次は御希望に沿う方向で。

イラストレーション日本制圧同好会

チョネ校生徒会本部に続々届く、「制圧しました」のお便り！ 燃ジャラー（by碧海ゆうさん）日本侵食率が100%に達した時、何かが……。

（北海道制圧！ 碧海ゆうさん）
☆ひそかに聖純対抗馬の太陽学園であった。

（福岡県制圧！ 永遠の高校生 服部睟蔵さん）
☆けだし名言。グッときちゃった人は、校庭10周だ！

（静岡県制圧！ 河村リョウさん）
☆その笑顔のために、根性見せます。

（北海道制圧！ 葛西里美さん）
☆直感で採用！ そのセンスを大事にしてちょーだい。

（石川県制圧！ 故島良さん）
☆前号の図星夏はどうよ？ 編集者とのたうちまわってました（↑バカ）。

（神奈川県制圧！ kumiさん）
☆すべてを薙ぎ倒すまで止まらない、嵐のごとき狂暴！
http://www04.u-page.so-net.ne.jp/cd5/kum/

（KOFッ子会員040 愛知県制圧！ 早乙女ナミさん）
☆部活のかけもちもオーケー。ゲド高の怪力さんはどこへ……。

（千葉県制圧！ ワット・ナーベ・K子さん）
☆燃えジャス作文コンクールがあったら、また投稿よろしくダス。

（東京都制圧！ タマ君）
☆寄生薬？ 1月末売り号につづく（誰か頼む）！

（神奈川県制圧！ ヤグチイシカワ派さん）
☆うお、フランスのアニメみたいだ！ ペロペロな腕がかっこいい。

（大阪府制圧！ KONさん）
☆相手をよく見てっ。流がヤバい人にしか見えない……。

燃ジャコンでは、皆様からの投稿をお待ちしております。送り先は〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部『お正月だよ！燃ジャえもん祭り係』まで。1月末売り号なので、新年ライクな投稿をよろしくお願いします。メールでの投稿は、sp_moja@arcadiamagazine.com まで。

セガプライベートショーにて発表

『バーチャストライカー3』は、去る11月2日に行なわれた「セガプライベートショー2000－冬－(詳細はP195)」にて発表された。プレイはできなかったものの、流れる映像を観ただけでその完成度の高さがうかがえたぞ。気になる発売は2001年春を予定。

株式会社アミューズメントヴィジョン社長の名越稔洋氏(写真左)と、『バーチャストライカー3』プロデューサーの三船敏氏(写真右)。

アーケード版『バーチャストライカー』シリーズ6作目となる『バーチャストライカー3』がついに発表された。今度はバージョンアップではなく、続編となる"3"と銘打たれているだけに期待大だ!

TEXT : SHO

究極のサッカーゲームがついにお目見え。発売までしばし待たれよ

シリーズ最新作 注目度…!

アーケードゲームにおいて抜群の人気を誇る『バーチャストライカー』シリーズ。その最新作『バーチャストライカー3』がついに姿を現した。同シリーズは美麗なグラフィックと多彩なアクションが印象的だが、『3』もその期待を裏切らないものになると約束しよう! 発売は2001年春に予定されている。

ゲー事典 **『3』という続編**:今までバーチャストライカーシリーズをアーケードで5作、コンシューマで1作出してきた進化の結果が『3』ということになる。全部で6作を経て、"3"と銘打たれているからには、誰しも大きく期待するところ。筆者も操作性、スピード感、爽快感、美しさのすべてにおいて、プレイヤーを納得させる『3』を期待している。

CHECK 1 「NAOMI2」で稼動!!

今年9月のAMショーでお披露目となった、セガの新ハード「NAOMI2」。何を隠そう「バーチャストライカー3」は、このNAOMI2の上で動くのだ。当然、そのパフォーマンスを最大限に活かしたハイクオリティーなビジュアルでゲームは演出され、プレイヤーのモーションも大幅に増加。各選手の移動モーションやアクションなどは前作の十倍以上！ より自然な動きが実現されることになるぞ。

さらに、2000年の国際試合データも反映され、最新のフォーメーションや選手データを採用。選手それぞれの性能も個別に用意されているのだ。さまざまな点でクオリティーの向上が図られた「バーチャストライカー3」は、まさにパーフェクトなサッカーゲームと言えよう。

「NAOMI2」を使った超美麗なグラフィックは必見だ！

CHECK 2 高いレベルの“基本”を実現

本作では、選手の動作の基本となる「視野の考え方」をシステムに組み入れることで、より高いレベルの動きが実現することとなった。

ここで言う「視野の考え方」とは、ボールの位置やゴールとの距離、他のプレイヤーとの位置関係などを判別し、状況に応じた最適な移動方法を選択するシステムのこと。これによって、他の選手との連係プレイや、フォーメーション機能がより高度なものとなり、現実の試合のような“より自由度の高い”ものに近づくのだ。これまでのシリーズでは、自分が意図したことが思い通りにできない場面が多少あったが、「3」ではそういったことが一挙に解決されるはず。思う存分にサッカーならではの戦術を楽しむことができるぞ。

他の選手との連係が自分の思い通りにできるとはうれしい限りだ。

CHECK 3 新システムの追加

DC版「バーチャストライカー2 バージョン2000.1」で採用された、レッドカード・イエローカード・オフサイドのシステムが、「バーチャストライカー3」にも採用される予定。今までのシリーズ（アーケード版）では、スライディングを行なったときなどに反則があっても、フリーキックになるだけで、イエローカードやレッドカードが出されるといったことはなかった。極端な話、“危なくなったら反則してでも止める”ということが黙認されていたわけだが、それぞれのカードが出ることになった以上、不必要な反則が抑制されることは間違いない。“レッドカードが出た場合は即退場”という、現実さながらのシビアさは、ゲーム展開をよりヒートアップさせるだろう。

キーパーと「対」の状況下でパスが出てくると、「オフサイド」で反則となる。

反則をすると、レッドカードやイエローカードが出る可能性がある。無理は禁物だ。

※画面写真はDC版「バーチャストライカー2 Ver. 2000.1」のものです。

バーチャストライカーシリーズの歴史

バーチャストライカー('95)

基　板：MODEL2　参加国：18カ国

3DCGを使った初のスポーツゲームとして、全世界で大ヒットとなったシリーズ最初の作品。対戦乱入システムが人気となり、中学生からサラリーマンまで、幅広いプレイヤー層から支持された。

バーチャストライカー2('97)

基　板：MODEL3　参加国：24カ国

新ハードのMODEL3を採用し、より高度なグラフィックを再現することに成功。参加国が増加したほか、戦術切り替えシステムの導入で、実際の戦術を応用して楽しめるゲームだった。

バーチャストライカー2 Ver.'98

基　板：MODEL3　参加国：24カ国

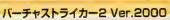
前作からバージョンが変更されて、新たに発売された作品。戦術切り替えシステムに加えて、フォーメーション選択も可能になった。公式のユニフォームやボールが採用されたのもここから。

バーチャストライカー2 Ver.'99

基　板：MODEL3　参加国：27カ国

続く99年度バージョンでは、参加国が27カ国に増加。戦術切り替えにフォーメーション切り替えが連動するようになったほか、ゲーム中に使われるサッカースタジアムにも変化が見られた。

バーチャストライカー2 Ver.2000

基　板：NAOMI　参加国：32カ国

プラットフォームがNAOMIに移ってからの第1作目。参加国が32カ国に増加。前作のシステム面を継承しつつも、フォーメーションやデータが更新され、選手の動きも多少変化した。

バーチャストライカー2 Ver.2000.1

ハード：ドリームキャスト　参加国：32カ国

ファン待望のドリームキャスト（以下DC）への移植。アーケードモードのほか、DC版オリジナルモードを搭載。トーナメント戦や、オフサイド・反則カードのシステムはここから生まれた。

ゲー事典　**反則システム：**DC版「バーチャストライカー2 バージョン2000.1」には、オフサイドと反則カードシステムが採用され、このシステムがそのまま「3」にも導入される予定だが、DC版からどのような進化を遂げているのか非常に楽しみ。反則をしないように緊張感をもってプレイしなければならなくなるが、そこがまた面白いところでもあるからね。

これぞ進化のカタチ！ 前人未踏の「垓」へ!!

ギガウイング2

GIGAWING2®

カプコン／タクミのパートナーシッププロジェクト第三弾となる『ギガ2』も発売間近!! NAOMIによる美麗な映像と演出、さらなる苛烈さで牙を剥く敵弾＆倍率アイテム……。質、量ともに前作から大きくスケールアップ！ 会心のデキであることを保証しよう。

担当：C・LAN

スコアトライアル開催決定!!

本年6月に行なわれた『マーズマトリックス』に続いて、本作品『ギガウイング2』でもスコアトライアルが、DC版ともども開催されることが決定!! 気になるアーケード版の日程やルール、賞品などの詳細については、必ずや次号でお伝えしよう。ゲーム稼働は1月予定だ！ もう少しだけ待っていてほしい。

プレイ感覚はそのままに…… 多数の新フィーチャーを導入!!

多くの新要素を加え、NAOMIという土壌でビジュアルも大幅にパワーアップした『ギガウイング2』。前作の『ギガウイング』最大の魅力は、完全無敵で使い放題の「リフレクトフォース」に集約される。この攻防一体の武装のおかげで、避けるすき間すら見当たらないほどの物量弾、断続的な弾幕で構成される幾何学模様……こうした情け容赦ない攻撃を、誰もが気軽に体験できる。そしてもちろん『ギガ2』でもリフレクトフォースは健在。超進化を遂げながら本質が継承された、正統進化の姿がここにある。

弾幕だけでなく、背景の立体的な動きにも目を向けてみてほしい。

アイテムボルカノン現象 ITEM VOLCANON

噴流する倍率アイテム

リフレクト弾を敵に当てるか、敵を破壊することで出現する「倍率アイテム」の画面内存在数が一定以上になると「アイテムボルカノン現象」が発生する。画面全体がまばゆい光に包まれ、直後大量の倍率アイテムが猛スピードで降り注ぐ!! このアイテムは通常よりもはるかに高い上昇値を有し、一気に倍率をアップさせることが可能なのである。

大量得点のチャンス！

凄まじいスピードで落下するので全回収はおそらく不可能。足の速い機体が有利だぞ。

死ぬ気で回収せよ!!

ボス戦ではリフレクトフォース（レーザー）の使い方次第でバンバン起こせるのだ。

タッグモード TAG MODE

超絶なる21ケタのスコアカウンター

前作はスコアに「兆」のケタがあることが話題になったが、なんと今回はさらに8ケタ追加！ 「京」そして「垓」まで用意されている。“ガイ”スコアを実現するために有効なのが2人同時プレイで、本作では「タッグモード」に変化し、スコアカウンターは一つのみとなっている。2人で力を合わせれば倍率アイテムの回収率も大幅アップだ。

協力プレイで「垓」を目指せ!!

ステージ間に挿入される掛け合いのデモも必見。キャラクターの意外な一面が分かるかも。

高いスコアが狙えるだけでなく、交互にリフレクトを使用すれば前作同様楽に進めそう。

リフレクトレーザー REFLECT LASER

驚異の全方位武装

今回加わった新兵器「リフレクトレーザー」は、敵弾を吸うたびに敵を自動ロックオン、発動するとターゲットすべてにレーザーを同時発射する。1発1発の威力はあまり高くないが、ザコが多い局面などでアイテムボルカノン現象を起こしやすい。機体セレクトの次に武装セレクトがあり、リフレクトフォースとリフレクトレーザー、どちらかを選ぶ方式だ。

画面内のあらゆる敵に自動ロックオン！

画面上に存在する敵に順にロックオン。敵弾が多ければロック回数も増え、威力も増す。

リフレクトフォースより威力は落ちるが、反射方向を考える必要がない点は非常に○。

ギガウイングス
GIGAWINGS

無敵の傭兵部隊

大戦時に伝説的活躍をした第422部隊、通称第100戦隊を基盤に設立された航空騎兵団。凄腕の傭兵が集うプロの戦争屋で、腕さえ確かならば過去、経歴はいっさい問われず、正規軍に籍を置けなくなったならず者や、資格を剥奪されたスピンアウターも多く在籍する。この部隊がどちらの軍につくかでその戦局が変わるとまで言われている。

彼らに不可能はない!!

カート=アイシンカグラ 伍長
Blood : A(Rh+)　Age : 20

搭乗機
KINGFISHER

サブショット ：前方広角ガン
フォースボム ：スパークボム

MOVE
➤

移動スピードの遅さを前方広角ガンでフォロー。おもにザコの多い局面で実力を発揮する。

スピードは遅いが、サブショットが広角に広がるため広範囲をカバーできる。前作の雷迅（信之助機）に近い性能を持つ機体だ。

ロミ=セネカ 軍曹
Blood : AB(Rh+)　Age : 10

搭乗機
SPARROW

サブショット ：前方集中ガン
フォースボム ：ウイングボムR

MOVE
持ち前の機動力で倍率アイテムの回収率もピカイチ。高いスコアを狙うならこの機体か？

スピードは全機体中最速、サブショットは完全前方集中型とくれば……そのプレイ感覚は前作のカーマイン（ルビー機）そのもの。

リミ=セネカ 給食係
Blood : Rh.Nul-D/-B　Age : 12

搭乗機
RAVWN

サブショット ：前方炸裂ガン
フォースボム ：ウイングボムL

MOVE
やがて彼女はストーリーの中心的存在になっていく……!?　はたしてその展開やいかに？

前方にミサイルを放ち、敵機に当たると破裂して四散、ダメージを与える。この炸裂弾は威力も高く、初心者にもオススメの機体。

ラルゴ=ガイゼル 曹長
Blood : O(Rh-)　Age : 46

搭乗機
ALBATROSS

サブショット ：近接爆弾ガン
フォースボム ：グラビティボム

MOVE
近距離で非常に高い攻撃力を実現。「まわし」が可能な場所があればあるいはコイツが……。

周囲に6つの誘爆機雷をばらまく、近接攻撃に特化した機体。敵機に接近すれば威力絶大だが移動が遅く、通好みの機体と言えそうだ。

チェリイ=AD0002p 特別准尉
Blood : 人工血液（エーテル活性溶液）　Age : 6（起動経過年数）

搭乗機
STORK

サブショット ：全方位誘導ガン
フォースボム ：ファイヤーボム

MOVE
➤➤➤➤

かゆい場所にも手が届く全方位誘導ガンがウリ。移動も速いので撃ちもらしは少なそう。

サブショットは敵機を自動的にサーチして放たれる誘導弾。スピードも速く扱いやすい機体だが、サブショットの攻撃力は低めである。

前作「ギガウイング」のスコアアタックに関する大きな要素には「倍率アイテム」と、ボス戦の「タイムボーナス」があった。今回もこの2つはもちろん健在だが、アイテムボルカノン現象がこれにどう絡んでくるのかが気になるところ。倍率のカンストはあるのか？　リフレクトフォースとリフレクトレーザーではどちらがいいのか？　などの点も注目される。

システム246版『ブラッディロア3』
ジャンル：対戦格闘
稼働予定日：12月末予定

『ブラッディロア』とは？

「獣化」という概念を取り入れた3D格闘ゲーム、それが『ブラッディロア』シリーズだ。各所に革新的なシステムが組み込まれたこのシリーズは、これまでに2作が発売され、アーケード、コンシューマともに海外でも好評を博している。ちなみに、ストーリーや相関図などの設定に関しては、50ページにまとめてある。興味のある人は、そちらもチェックしてみよう。

人間と獣人の2形態をもって闘う"獣化"システムは、この作品から生まれた。

一部のキャラが入れかえられた2作目。システムもさらに充実し、対戦の幅が広がった。

※画面はプレイステーション版のものです

空前の獣化バトル 三度降臨す！

BLOODY ROAR 3

いわゆる"3D格闘ゲーム"に属しながらも、既存のそれとは一線を画す独自の世界を切り拓いた『ブラッディロア』シリーズ。その3作目が、この冬、満を持して登場する。未体験のスーパーバトルを、その身で体感せよ!!

※画面写真および記事内容は開発中のものです。

これぞ『ブラッディロア3』の神髄!! 新・獣化システムを探る

『ブラッディロア』シリーズの最重要システムが、獣化だ。時間経過や攻撃によって画面下部の獣化ゲージが溜まっていき、それが黄色くなれば獣化OK。Bボタンで獣人へと姿を変えれば、基本能力がアップし、獣の特性を活かした獣化攻撃やダメージ絶大の必殺技"ビーストドライブ"が使用可能になる。攻撃をくらうとゲージが減少し、ゼロの状態でダウンさせられると獣化は解けてしまうが、ゲージを溜めれば再び獣化できるぞ。

そして『3』では新システム"超獣化"が追加された。一時的に獣化を凌駕する能力を得られるこのシステムは、獣化せずに人間状態で粘り、獣化ゲージを満タンまで溜めたときにのみ可能となるぞ。

潜在能力の限界に挑む！ 超獣化システム

人間状態で闘い続け、獣化ゲージがMAXになったときが超獣化のチャンス。やり方はG+B+PorK同時押し。超獣化後は獣化ゲージの代わりに残り時間が表示され、終了までスピードがアップ。加えてビーストドライブも出し放題に！ これで一気にたたみかけるのだ！ ただし、超獣化が終了したあとは獣化ゲージがなくなってしまうので、まさに諸刃の剣、捨て身の攻撃と言える。

Bボタンで獣化せよ！

最終兵器 ビーストドライブを決めろ！

Bボタンは、人間状態では獣化、獣人状態では獣化攻撃の役割を持っている。獣化したあとは、獣化攻撃やビーストドライブが使用可能になるほか、体力が回復、攻撃＆防御力が上昇、ガードしている相手の体力をケズれるなど、そのメリットは限りなく大きい。なお、獣化のモーションは無敵になっているうえ、攻撃判定も持っているので、相手の攻撃を切り返す手段としても使えるぞ。

オリジナルシステムを極めろ！
基本システムに迫る

空中で体勢を立て直す"受け身"。その後、ギリギリガードで追撃をかわすことも可能だ。

獣化以外にも『ブラッディロア3』ならではのシステムは数多くある。もちろん、それらを使わなくても対戦はできるが、ひとつひとつ覚えていくことで、より奥深い駆け引きが楽しめるようになる。

とくに、空中へ浮かされたあとの"受け身"は重要度が高い。受け身後はすぐに動けるようになり、さまざまな行動が可能に。また、空中でも1発だけなら相手の攻撃をガードできるぞ。これにより、地上での闘いばかりでなく、空中でも読み合いが発生する。一時も気を抜けないスピーディーな闘いを楽しもう！

防御動作

●ライトガード	
上段	N
下段	⬇
●ヘビーガード	
上段	NⒼ or ⬅
下段	⬇Ⓖ or ⬋

※N：レバーニュートラル

特殊動作

上段投げ	Ⓟ+Ⓚ or Ⓟ+Ⓖ
下段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ or ⇩Ⓟ+Ⓖ
受け身	（浮かされたときに）Ⓟ+Ⓚ or Ⓟ+Ⓖ
伏せ	Ⓖを押しながら⇩⬇
ギリギリエスケープ	（相手の攻撃が当たる直前に）⇨+Ⓖ
奥移動	⇩⬆
手前移動	⇩⬇

※コマンドはキャラクターが右向きのときのもの。Ⓖはガードボタン、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンを表します。また、線だけの矢印（⇩など）はレバーを短く入力、塗りつぶしてある矢印（⬇など）はレバーを長く入力することを表します。

奥や手前方向への移動もある。壁際に追い込まれると危険度が高いだけに、位置どりも重要。

戦術に深く関わる防御系システム群

ギリギリエスケープと伏せの関係

ギリギリエスケープ
タイミングさえ合えば、すべての打撃技をかわせるので、要所でこれを使えば相手の2択攻撃を回避可能だ。空中ギリギリエスケープは受け身後の攻防にも関わる。

伏せ
上段投げと中段技の2択を回避できるのがこちら。ここからの専用技を使いこなすことも、重要なポイントになるぞ。相手の技をかわしたら、すかさず反撃だ。

ギリギリエスケープは、本作から加わった新システムだ。やり方は、相手の打撃技に合わせてタイミングよく⇨+Ⓖ。これで上・中・下段すべての打撃技を"かわす"ことができる。打撃技による二択の回避に使うのが、常套手段になりそうだ。慣れれば、相手の連係を連続でギリギリエスケープ、なんてこともできるぞ。

前作から存在する伏せは、上段投げと上・中段の打撃技をかわすことができる。中段と上段投げの二択をかわす選択肢となる。ここからのみ出せる専用の技もあるぞ。ふたつの防御法をマスターし、華麗にかわして反撃せよ！

ライトガードとヘビーガードの違いは？

ライトガード
レバーニュートラル（上段）か真下（下段）で行なえるライトガード。これでガードすることができれば、その後の状況が有利に。上級者向けのガード方法といえる。

ヘビーガード
上段と下段の切り替えだけで、すべての打撃技を防ぐことができるヘビーガード。最初はこのガードだけを使い、慣れてきたらライトガードも組み込むといい。

本作では、基本のガード方法が2種類存在する。レバーを離すか真下に入れることで行なうライトガードと、Gボタンを使ったヘビーガードだ。

前者はガード硬化時間が短いため、反撃に転じやすいのが特徴。連係にも割り込みやすいぞ。ただし、ガードブレイク"と呼ばれる攻撃前に光を発する打撃技は防ぐことができない。また、⇩⇧⇦Ⓟ or Ⓚで出せる"ガードアタック"は、攻撃の出始めにライトガードの性質を備えている。

いっぽうのヘビーガードは、ガードブレイクもガード可能。ただし、ライトガードに比べてガード後の硬化時間が長い。

CHARACTER STORY

幼い頃タイロン社によって誘拐され"獣人"に改造された少女。タイロン社の崩壊後にウリコの実家、野々村家の養女となる。現在は"W.O.C."にボランティアとして参加。仲間たちの間に起こった異変の原因究明をするため、ユーゴたちと新たな戦いへと身を投じていく。己の力が衰え始めていることを隠して。

ALICE

アリス

月光を纏う白衣の天使

パンチ攻撃を主軸に、バックナックルやキックへの連係攻撃が強力なマーシャルアーツスタイル。連係の中には中下段の攻撃も意外に多く、獣化することによって派生ルートの組み合わせが増えていく。

Beast Form **RABBIT**

CHARACTER STORY

差別から獣人を解放するために生まれた組織"W.O.C."。ユーゴは幾多の戦いを切り抜けるうち、自然とそのリーダー的存在になっていた。仲間たちにも恵まれ、少しずつ獣人たちの平和が築かれようとしていたある日、一部の仲間に原因不明の異変が起こる。彼らを助けるため、ユーゴの新たな戦いが始まる。

YUGO

ユーゴ

再び唸りを上げる神速の拳

ボクシングスタイルならではの素早いステップと、多彩な打撃技を持つユーゴ。半身の構えから繰り出されるカウンターや、バリエーション豊かな獣化攻撃を使いこなせば、変幻自在の闘いを演出できる。

Beast Form **WOLF**

URIKO

ウリコ

Beast Form **HALF BEAST**

自称(?)ロンの弟子と言うだけあって、格闘スタイルは同じく心意六合拳。"六合鳳輪式"と呼ばれる特殊な連係技へ派生する攻撃を中心に、手数で相手を攻めていくタイプのキャラだ。

野を渡る自由奔放な風

CHARACTER STORY

究極の人造獣人兵器"ワーキマイラ"へと改造されたが、現在は深層心理下のリミッターがかかった状態のため、中途半端な猫の姿にしか獣化できない。アリスや友人のカケル(バクリュウ)、ユーゴたちが"紋章"の謎を解明するために旅立ったことを知り、拳法の師匠ロンを無理矢理つき合わせて、3人のあとを追い旅立つ。

システム補足：シリーズを通じ、キャンセルの概念が戦術に大きく影響してきた『ブラッディロア』。一部の技に設けられたキャンセルポイントからの攻めが、戦術のおもしろさのひとつだったことは間違いない。『2』ではそれがさらにパワーアップし、その可能性が大きく広がっていたのだ。『3』でこのあたりがどう変化しているかも、興味深いところだね。

心意六合拳を操るロンは、無限の可能性を秘めた連係技が最大の特徴だ。獣化後は、これらがさらにバリエーションアップ。とどまることを知らない怒涛の攻めが、対峙する相手をなぎ倒す。

闘志を秘めた静かなる虎

LONG
ロン

Beast Form **TIGER**

CHARACTER STORY

暗殺者という過去への償いから世捨て人となったロンは、ふとしたきっかけから小さな町の料理店に世話になる。だが、穏やかな日々も長くは続かなかった。武術の指導をしていた獣人の子供に不思議な"あざ"が現れ、ひどく苦しみはじめたのだ。その子を救う力があると信じ、ロンは旅に出る。

CHARACTER STORY

戦災孤児だったところを"伝説の傭兵"ガドウに引き取られる。そんな父の影響もあってか、ハイスクール卒業と同時に傭兵の道へ……。"MARVEL(脅威)"と仇名されるほどの戦闘能力を持つ彼女だったが、己の慢心と過信で部隊は全滅。仲間が救ってくれた命を無駄にしないため、再び立ち上がり戦場へと赴く。

MARVEL
マーベル

死地を駆ける手負いの猛豹

CHARACTER STORY

タイロンの陰謀、そして獣人と人間の間に起こった差別と偏見の闘争。それらを経た今、ガドウは真の平和を目指し、政治の舞台で戦っていた。だが、差別問題が落ち着いてきた頃、事件は起きる。獣人たちに現れた謎の異変。義理の娘、マーベルの言葉に発奮し、伝説の獣人王は再び自ら立つことを決意する。

GADO
ガドウ

孤高の獣人王、ここに起つ

膝蹴りなどの豊富な中段攻撃で相手にプレッシャーをかけつつ、投げやダメージの高い打撃技を狙っていくパワータイプ。手数やスピードよりも、パワー重視が好きなプレイヤーにオススメのキャラだ。

Beast Form **LEOPARD**

素早さや手数こそないが、一発一発の攻撃が重いガドウ。打撃技を主体とした、いわゆる重量級のキャラクターだ。とくに、獣化したあとのパワーはまったく衰えを知らず、獣人王たる力を見せつける。

Beast Form **LION**

ゲー事典 **システム補足**：ライトガードとヘビーガードの2種類があるけれど、どっちを使えばいいのかわからない……なんていう人は、とりあえずヘビーガードを先に覚えてしまおう。これに限らず、細かい部分まで最初から覚えなくても、しっかり遊べるのが本作の特徴。もちろん、システムを覚えていけば、勝率がアップすることはもちろん、より奥深い対戦が楽しめるぞ。

BAKURYU

バクリュウ

Beast Form **MOLE**

"爆龍"の血を受け継ぐ者

忍者ならではの素早い動きと、トリッキーな技が身上。おとりを使った空蝉の術や、相手の動きを止める影縛りなど、特殊な性質を持つ技も多い。獣化したあとには、派手さを増した忍術でたたみかける。

CHARACTER STORY

タイロン社の洗脳からユーゴに救われたカケル（バクリュウ）だが、残党にさらわれ再び洗脳されてしまう。その後ユーゴとの戦いで記憶を取り戻したカケルは、自分の過去と戦う決意を固めた。そして時を経た今、ユーゴは一言の書き置きを残して消える。カケルには、その目的がわかっていた。

CHARACTER STORY

タイロン社の悪事を知ったがため、良き友だと思っていたブスジマによって人造獣人へと作り替えられた遺伝子研究者。人の脳髄より精製される安定剤なくしては生きられない体となった彼は、偽善と知ったうえで悪行を成す者たちを惨殺していく。"殺意の救世主"は、今宵も悪を求めてさまよう。

STUN

スタン

闇を狩るブレインスナッチャー

多彩な投げ技を得意とする重量級キャラクター。素早い動きこそできないが、それを補ってあまりある破壊力満点の攻撃は魅力的。獣化後の技には、相手の攻撃を受け止めて返す技などもあるようだぞ！

Beast Form **INSECT**

CHARACTER STORY

子供的な好奇心から生まれたマッドサイエンティスト。それは年月を経ても変わることがなく、タイロン社の研究員となった彼は、同僚のスタンさえも獣人へと作り変えてしまう。「世間の奴等は頭悪いよね。獣人差別だって？　みんな獣人になっちゃえば関係ないじゃん。」彼の純粋な好奇心が休まることはない――。

好奇心旺盛なマッドサイエンティスト

BUSUZIMA

ブスジマ

自由奔放、変幻自在がウリの変則タイプで、人を小馬鹿にしたような動きからの予測がつかない攻撃を得意とするキャラクター。獣化したあとは、伸縮自在の全身を使った特殊な攻撃のオンパレードだ。

Beast Form **CHAMELEON**

ゲー事典 **システム補足：**獣化時に回復する体力は、受けたダメージの一部（体力ゲージ内の青い部分）のみ。とはいえ、通常の状態で闘っていれば、そのゲージは相当量になるはずだ。こんなとき、獣化しないで負けては大損。瀕死だとしても、獣化さえできれば十分に逆転できるぞ。残り体力以外に、自分や相手の獣化ゲージもしっかり見ながら闘うことが必須になるのだ。

SHENLONG
シェンロン

CHARACTER STORY

圧倒的な力で"獣人解放戦線"をまとめあげていたシェンロンは、自分がクローンであることを知る。"オリジナル"であるロンを倒し、自らの命を絶とうとするが、死ぬことはできなかった。ひとりの女の世話になっている現在、シェンロンは自分の中でなにかが変わってきていることに気づく。

作られた裏の指南者

格闘スタイルは、ロンと同じ心意六合拳。しかし、各所に見え隠れする技の違いは、ふたりの性格を分けるのに十分なものだ。シェンロンは、荒削りながら豪快な攻めを見せる打撃系キャラクターだ。

Beast Form TIGER

JENNY
ジェニー

CHARACTER STORY

すべてが謎に包まれている女性。トップモデルという経歴以外に、潜入工作のスペシャリストという裏の顔を持っており、一説にはハンガリー出身のヴァンピール（吸血鬼）だとも噂される。そんな彼女に突然訪れる"紋章"の洗礼。事態の深刻さを悟りつつも、その目には笑みが浮かんでいた……。

夜空を舞う漆黒の女帝

しなやかな肢体から繰り出される、テコンドーばりの鋭い蹴り技を武器とするキャラクター。さらに獣化した際は、空中からの攻撃などほかでは考えられない特殊なバリエーションを持っているぞ！

Beast Form BAT

XION
シオン

Beast Form UNBORN

目覚めし"生まれ得ざるもの"

通常時は標準的な性能を持つシオンだが、獣化後はスタイルが大きく変貌する。打撃技、とくにパンチ系のリーチが格段に伸び、ほかでは考えられないレンジからの攻撃が可能になるぞ。

CHARACTER STORY

この世界と系統樹の異なる獣"生まれ得ざるもの"の目覚めと暴走。シオンと惹かれあっていたユーゴの姉、大神麻月は、それを安定させるために身を投じた。目覚めたシオンは、己の胸に浮かぶ麻月の顔を見て、すべてを理解する。今、各地で起こる"紋章"事件。麻月の解放をかけた旅が始まる。

ゲー事典 **システム補足：**ステージのギミックにも大注目！　広さに差があったり（かなり狭いステージも見られた）、壁が壊れたり、といったことはもちろん、場所によっては床が抜けて下の階層に落下するようなステージもあったぞ。壁に追い込まれたときの危険度が非常に高い本作のこと、奥や手前の移動も、意外に重要度が高くなりそうな予感だ。詳しくは次号にて！

The World of "BLOODY ROAR"

"牙"を持つ者達の記憶

"人狼"の伝説を知らぬ者は少ないだろう。古代エジプト人は、獅子の身体に人の顔を持つ"スフィンクス"の存在を信じ、東欧の"吸血鬼"は蝙蝠に姿を変え、中国の奥地には人界を追われた"人虎"が潜む。人と獣の融合した姿……"獣人"と呼ばれる存在は、歴史の始まる前から我々と共にあったのだ。

PROLOGUE

今からそう遠くない未来……。
遺伝子の中に眠る"進化の記憶"、様々な動物の姿と能力が目覚め、
獣人に変身する能力を持つ不思議な人々"獣人"の存在が明らかになるが、
常識を超えた彼らの能力を信ずるものは多くなかった。
そうした中、一部の研究者たちによって、人を"獣化"させる遺伝子は
ほとんどの人間がひとしく持っていることが明らかになった。
ただ、この遺伝子には《トリガー》と呼ばれる情報コードが含まれており
それが活性化した者だけが獣人として覚醒すると考えられている。

『BLOODY ROAR』～タイロンの陰謀～

"獣人"の研究にいち早く目をつけ、その存在とその力を理解したのは、
軍事技術により世界支配を企む多国籍企業体・タイロン社であった。
多くの獣人たちを捕獲、洗脳を施し、戦闘部隊を編成しようともくろむが
幾人かの獣人による、命を賭けた反撃によって打ち砕かれる。

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL
ブラッディロア

BLOODY ROAR 2 -BRINGER OF THE NEW AGE-
ブラッディロア2

『BLOODY ROAR 2』～獣人解放戦線～

タイロン社の崩壊によって存在が全世界に[illegible]った獣人たちは、
事情を知らぬ人々から奇異の眼差しで見ら[illegible]ことにな[illegible]
多くの獣人は息をひそめて暮らすことを余[illegible]
一部の獣人は、現状を力で改革すべく"獣人[illegible]
国家、社会、そして人類そのものに反旗を[illegible]
獣人と人間との間に憎悪が広がり、深い亀[illegible]
戦いの果てに、獣人と人間との相互理解と[illegible]性を悟った者たち[illegible]
共存に向けて、ゆっくりと、しかし確実に、[illegible]ことを決意した。

『BLOODY ROAR 3』～死を呼ぶ紋章～

"獣人"の存在が広く知れ渡ってから、すでに数年の歳月が経過。
"獣人解放戦線"解散後、獣人と人間の相互理解と融和を目的として
結成された組織"W.O.C."を中心に、世界は獣人の存在に慣れつつあった。
そんな矢先、獣人たちの間に奇妙な現象が起こりはじめる。
[illegible]にいつの間にか印のような斑紋が現れるのだ。
人の姿をしている時には目立たないのだが
"獣化"して獣の姿になると鮮やかに浮き出てくる。
斑紋は"獣の紋章"あるいは"紋章"と呼ばれるようになった。
"紋章"が現れた獣人は、獣化すると限界を超えた凄まじい力を発揮。
[illegible]の成長の証ではないかと考えられたのだが……。
続いて起こった事件が、全世界を震撼させることになる。
"紋章"を身体に持つ獣人たちが、各地で謎の死を遂げたのだ。
無惨なありさまの遺体から、"獣化"の力が暴走した結果と推測された。
"紋章"を持つ獣人たちは死の恐怖に直面し、
"紋章"を持たない獣人たちはいつ自分の身体にも
異変が起きるかわからない不安にさいなまれる。
"紋章"は本当に死をもたらすのか？　なぜ突然現れたのか？
そもそも"紋章"とはいったい何なのか？
[illegible]一つわからぬまま、大いなる恐怖の影となって世界を覆っていく。

かつて獣人の力を悪用しようとした勢力と
死闘を繰り広げた獣人たちにも、"紋章"の恐怖は容赦なく襲いかかる。
闘うべき敵の姿さえわからぬまま、彼らは再び立ち上がった。
ある者は、苦しむ同胞を救うために。
ある者は、愛するものを守るために。
ある者は、真実を突き止めるために。
彼らに残された時間がどれほどあるのかは、神さえも知らない。

BLOODY ROAR 3

BLOODY ROAR 3 キャラクター相関図

ARCADIA NEWS CLIP

BRAND NEW UPDATES

REPORT

TVゲーム展『BIT GENERATION 2000』 茨城県水戸市で開催中!!

TVゲームの展示会『BIT GENERATION2000』が、茨城県水戸市で開催されている。「テレビゲームとは何か?」というテーマを様々な角度から探り、時代を映し出す新しい文化を検証するというものである。すでに知っている人も多いだろうが、『BIT GENERATION』は4年前に大阪で初開催され、その後は新しい視点や製品を追加しながら全国各地で開催されているのである。

入口に書かれたメッセージ集。「しんでしまうとはなにごとか」「市長、大変です！」などなど懐かしいセリフが並ぶ。館内の至る所にゲームメッセージが書かれているぞ。

会場構成は全部で6ゾーン。TVゲームの誕生を"物理"から"電子"への移り変わりで表現した「ZONE1：アトムからビットへ」からスタート。「テレビゲームの進化史（ハード）」「ゲームソフトの変遷」「テレビゲームの現在、そして未来」などのゾーンがある。展示内容を紹介していこう。導入部として一番最初の部屋には、1972年に発売されたピンポンゲーム『ポン』（アタリ）を卓球台のように設置したスクリーンに投影、その横に実物の卓球台オブジェがディスプレイされているのだ。ZONE1のアトムからビットへを表現したもので、「電子の世界」を感じされる空間になっている。

また、オブジェ的にインターフェイスの変遷が並んでいるのも面白い。マウスや釣りコンなど最近のものから、懐かしの任天堂「パワーグローブ」、アーケードの麻雀コンパネなどなど多種多様なコントローラがある。他には、展示関係ではゲームの進化史年表、クリエイター紹介が勉強になる。家庭用だけでなく、比較的露出の少ない『インベーダー』『パックマン』といった名作アーケードの開発者も紹介されている。

ゲーム実機展示だが、「BIT GENERATION」のウリ（?）、世界最初のアーケードビデオゲーム『コンピュータスペース』が今回も登場している。残念なことにプレイはできないが、独特のフォルムを間近にできるだけでも貴重な体験だ。他のアーケードゲームは、タイトー『スピードレース』『スペースインベーダー』（アップライト筐体）、アタリ『ブレイクアウト』『アステロイド』、ナムコ『パックマン』『ゼビウス』『ウィニングラン』、セガ『ハングオン』『バーチャファイター3』。そして、これらは無料でもらえるメダル（1人3枚）で遊べるようになっているのだ（休止することもあり）。これを逃すと二度と遊べなくなるゲームもあるかも知れないので、未体験者は遠出をしてでも行ってみるべきだ。もちろん、家庭用もレゲーから新作までフリープレイになっているので、長時間楽しめるだろう。開催期間は来年1月まで。

プロジェクターで投影された巨大画面で『スペースインベーダー』『テトリス』を遊ぶコーナーもある。

最近のコンシューマも数多く遊べる。

数あるインターフェイスの中でも、異彩を放つ「パワーグローブ」。将来さらに高度なものができるのだろうか?

アナログ・スピードメーターが動く昭和49年発売の『スピードレース』。かすっただけで車が大破するシビアな設定だ。

アーケードゲーム展示コーナー。手前にある『コンピュータスペース』以外は、ほとんどがプレイできるようになっている。

【テレビゲーム展 BIT GENERATION2000】
開催期間：2001年1月28日（日）まで
開園時間：9：30～18：30（入場18時まで）
休館日：毎週月曜（1/8（祝）開館、1/9（火）休館）、12/28（木）～1/3（水）
入場料：一般800円、中学生以下無料
場所：水戸芸術館現代美術ギャラリー
●茨城県水戸市五軒町1-6-8
TEL029-227-8111
〔アクセス〕
JR：東京・上野駅から常磐線特急で約70分の水戸駅下車。徒歩20分、バス5分

「ザ・キング・オブ・ファイターズ」続編、開発決定!?

REPORT

11月初頭、とあるインターネットのホームページがゲーマーの話題をさらった。

「!!!ザ・キング・オブ・ファイターズ開発決定!!!」と銘打たれたそのホームページの内容は、"2000年で終わりと噂されたザ・キング・オブ・ファイターズの新作作成が決定されました。ザ・キング・オブ・ファイターズを愛する開発者、腕に自信のある開発者の皆様の挑戦をお待ちしております。"というもの。これはまさしく、あのSNKの格闘の名作「ザ・キング・オブ・ファイターズ」の続編が作れることだと判断できる。その開発者募集の資格も「格闘ゲーム開発経験者。NEO・GEOの格闘ゲーム開発経験者優遇いたします。」とある念の入れよう。通常、開発者を募集しているメーカーやソフトハウスは、職種（プログラマーとかサウンドとか）の限定は行なっても、ゲームジャンルやその具体的な経験を公にして募集することは滅多にない。当然、採用していく過程で明らかになることはあれども、今回のような「ゲーム限定」の募集はかなりレアケースと言っていいだろう。

さて、気になるこの会社……その名も「株式会社ブレッツァソフト」。大阪は吹田市江坂に居を構える。江坂といえば京の江坂ステージに代表される、SNKのお膝元。奇しくも同一の地から蘇生されるようだ。

そして、真偽の程は……。

これは現在調査中ということにさせてもらいたい。ガセではないことは確かだし、開発を募集しているのも本当のようだ。ただ、開発は決定とされていても、リリースについては一言も言及されていない。まだ不確定の要素が多いのだろうし、詳細は「決まっていない」とも受け取れる。

同様の情報が他にもある。先月惜しまれつつ休刊となったネオジオ専門誌「月刊ネオジオフリーク」のホームページには、新雑誌「ARUZE WORLD(仮)」の告知が出ている。なんと、その予告内容として「ＫＯＦ情報も??」との一文がある。SNK公認NEO・GEOオフィシャル情報誌を製作していたプロダクションの新雑誌。これの仮タイトルにも親会社アルゼの名前を冠し、そのアルゼグループオフィシャル情報誌の告知に、まさか風説程度の情報を載せることはしないだろう。「KOFが出るか出ないか」、この話題がどれだけファンを困惑させるか、誰もが分かり切っていることのはず。この情報が公式の場に発表できた要因を、SNKおよびアルゼの本格的な後ろ盾による「復活」と想像してしまっても、これを誰も責めることはできないだろう。

さて、これらはすべてインターネット上で話題とされたことであり、読者の中にはインターネット接続環境を持たない人も多いと思う。さらに次号以降、何からの情報が入り次第続報をお届けしよう。また、みんなからの情報も待っている。

「ブレッツァソフト」ホームページトップ画面

"腕に自信のある開発者の皆様の挑戦をお待ちしております。資格：格闘ゲーム開発経験者。NEO-GEOの格闘ゲーム開発経験者優遇いたします"　ぜひとも集まって欲しいものだ。

バンプレスト、最新プライズ情報！

RELEASE

恒例バンプレストの新作プライズ発表会が開催されたぞ。来年4～6月にゲーセンに登場するプライズが展示され、相変わらずマニア心をくすぐるアイテムが登場していたぞ！

最も目立っていたのは、身長約40センチ！と他のプライズを圧倒するウルトラマンシリーズソフビフィギュアだ。ウルトラマンとセブンは復刻再販ものだけど、今回は「バルタン星人」と「キングジョー」、さらに「ティガ」と宿敵の「イーヴィルティガ」という絶妙な組み合わせで登場するのだ。そして、またも新作が登場するのが「CAPCOM VS. SNK」のフィギュアマスコット。ゲームの続編と一緒に期待したいところだ。新登場キャラクターは、アニメ放映中の「犬夜叉」、なんだかわからないけど最近人気のアフロヘアの犬軍団「アフロ犬」、アメリカの女の子に超人気のアニメ「パワーパフ・ガールズ」（アメリカ版セーラームーン？）が登場する。その他、すぐに入手困難になりそうな新作をピックアップ。ロゴとバイクの飾りが付いた「Kawasakiメタル携帯ストラップ」、ライトが光る「HONDAイグニッション点灯キーホルダー」、ジョジョの「幽波紋可動フィギュア」、パトレイバーの「フィギュアコレクション」などなど……。

バンプレストといえばガンダム景品、今回も続々出ました。中でもアーマー脱着でパーフェクトガンダムになる「重武装ＭＳ」、ジャブロー戦闘後のジオラマが完成する「MTSSガンダム（仮）」は注目だ。

ガンダム2作は完成度高し！左の重武装MSは、パーフェクトガンダムのほか、アムロ最後の愛機「νガンダムHWS装備型」もあるぞ。

「携帯着信歩行モビルスーツ」は着信するとガンダムが歩き出す。

ウルトラマン巨大ソフビ。身長約40センチ！大まかにいうと100分の1スケール!!

前作より凝ったフォルムの「CAPCOM VS. SNK フィギュアマスコット」は6月登場予定。

新キャラクター「犬夜叉」。

ナムコ、ドリラー&リッジレーサープレゼントキャンペーン開催中!! そして「ボード」も再び!!

ススム君とトビますトビます!ナムコのホリデーキャンペーン

あの夏の日をキミは覚えているだろうか……

「夏はナムコでゲームスルー」という、よくわからないダジャレと共に現れて、一陣の風のごとく去っていった、にくいあんちくしょう……。この冬、ちまたを賑わせたあの男がまたも帰ってくる! そう、ススム君とゆかいな仲間たち(誰よ?)!

そして、ススム君を運んできたのは、南夢宮(なむこ)からの夏の風だったのです……(「奥様は魔女」風に)。

《ナムコのホリデーキャンペーン》

今回の冬休みのホリデーキャンペーンは、なんとクイズに答えてススムと一緒にハワイ旅行!というもの。ハワイ旅行の他にも、豪華グッズが大量に用意されているのだ! 応募はカンタン、クイズに答えて、その解答と必要事項をハガキに書き込むだけだ。それだけで、

A賞:ハワイ旅行+進むアロハ 20名様(10組)
B賞:ドリラー親子パジャマ 1000名様(500組)
C賞:ドリラーショルダーリュック入りイタリアントマトギフト 80名様

がもらえるのだ(抽選でね)。

そして、注目のクイズは、コレ!!

「○○○のホリデーキャンペーン」
○に当てはまる文字はなに!?

答えがわかった人は、官製ハガキに、
①クイズの答え②希望する賞
③郵便番号④住所⑤氏名
⑥電話番号⑦年齢⑧性別
を記入して下記へ応募しよう。厳密な抽選ののち、当選者はナムコ・ホームページで発表されるぞ。

【宛先】
〒146-8656 東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ
「ナムコのホリデーキャンペーン」事務局宛
締切:2月14日のバレンタイン。

《ホリ・ススム大増殖計画ミレニアム&RIDGE RACER V オリジナルグッズ》

しかも、これだけでは終わらない。ナムコ直営店での冬休みイベントも、ちゃんと用意されているのだ。しかも、この冬の新製品「RIDGE RACER V」のグッズもあるぞ! とりあえず、キャンペーン期間中(12月20日〜2月14日)にナムコ直営店にレッツ・ゴー! 店頭で行なわれている抽選等で当たれば、下のグッズのいずれかがもらえるというもの。確率はバカ高! BUT、グッズが無クナリ次第終了なので、注意シナキャナラナイヨ! グッズは全部非売品ヨゥ!! 貴重品だからって、Yahoo!オークションに出しちゃダメよ!!! そうそう、一部取り扱ってないお店もあるから注意してね!

【ミスタードリラーオリジナルグッズ】
①ドリラーBIGサイズトートバッグ ②ドリラーマフラー ③ドリラーあぶら取りスティック ④ドリラーショルダーリュック ⑤ドリラープチタオル ⑥ドリラーPOPキャンディー ⑦ドリラーシステム手帳REFILEb ⑧ドリラーカレンダーシール ⑨ホリ・ススムサンタマスコット
【RIDGE RACER V】
①リッジVネックストラップ ②リッジVステッカー ③リッジVネックボールペン ④リッジVピンズ

ドリラーオリジナルグッズ。レア度高し!

とにかくかましてくれます、今冬のナムコは。キャンペーンの問い合わせは、ナムコ直営店の店頭ポスターやナムコホームページ、または事務局(TEL:03-3756-8496 平日10時〜17時)まで。ふんばって応募しよう!!

ナムコオリジナルポータブルスケーター申し込み、締切延長!!

前々号、前号のアルカディア2号にわたって紹介してきたナムコオリジナルポータブルスケーター「RIDGE RACER 2001 TYPE R」。10月31日で予約は締め切り、すでに予約した人には、12月中旬から商品の発送が始まるハズだ。

……という予定だったのだが、再度紹介することになったのは、ぶっちゃけて言うと予約数が1000台には達していないから(採算ラインはクリア)。というわけで、インターネット予約の受付期間が延長になりました。かと言って、余分な生産をしているわけではないので、今回も規定数に達し次第、締め切り。生産はすでに始まっていて、10月31日までに予約をした人には、ちゃんと12月中旬から発送が行なわれるので、安心してくれ。

もし前号で予約締切1日前の告知を見逃してしまった人には、今回が最後のチャンスとなる。可能な限り急いでネットに接続し、
http://www.namco.co.jp/home/goods/kickboard/pages/index.html
にアクセスしよう。「ご購入の案内」をクリックすれば投稿フォームが出るので、必要事項を記入の上、「申し込み」ボタンをクリック! 予約完了だ。

これまでに二回紹介してきて、またくり返すことになってしまうが、このスケーターの特徴は、前輪が二輪あるというところ。キックスケーターにタブーであるとされてきた「前二輪」を実現することで、安定した走行性を実現している。特に直進時の安定感は素晴らしいものがある。

また、デザイン面に関しては、初代リッジの筐体デザイナーであった吉松さんが自ら担当されている。よって、非常にクールで、静かな情熱に溢れたデザインに仕上がっている。これまた必見。

価格は2万9800円と、けして気軽に買えるものではない。しかし、ボードを知っている人には、どれだけ「勉強した」値段かわかって頂けるだろう。とりあえず興味がある人は、先のアドレスにアクセスしてみよう。詳しい性能やDATA、説明ムービーを見ることができるぞ。

ワンダーページから購入だ!!
http://www.namco.co.jp/niアクセスしよう!

セガはネットワーク・ゲーム・サービス・プロバイダーに

REPORT

セガ（11月1日にセガ・エンタープライゼスから社名変更）は、去る11月15日に新経営方針説明会を開催し、先頃発表された「ネットワーク・ゲーム・サービス・プロバイダー」化への戦略を説明した。また、11月1日から一新された新経営陣も合わせて紹介された。新経営体制は、大川功会長兼社長がCEO（最高経営責任者）、新任の佐藤秀樹副社長がCOO（最高執行責任者）、その下にコンテンツ・アミューズメント・ネットワークサービスの各事業統括者が来る。

さて、説明会の内容だが、最も気になることを冒頭に書くと、セガがどの他社ハードへどのようなソフトを提供するか？　という発表は一切なかった。ただ、「コンテンツメーカー・フォーマットメーカーとなる一環で、既存および新規コンテンツをDC以外に提供する」（佐藤副社長）とのことなので、今後どんなハードにでもセガのソフトが出てくる可能性があるわけだ。ゲームセンターを含むアミューズメント事業については、「国内AM施設は回復しつつある」「ダービーオーナーズクラブの新作ソフトを年内に発表」「堅実な事業を進めるため海外のAM施設を縮小する」「net@を来年3月から再開する」（AM事業統括の永井明専務取締役）といった説明があった。

なお、コンテンツ事業統括は特別顧問・香山哲氏（元マリーガルマネジメント取締役）、ネットワークサービス統括は大山俊道専務取締役（ISAO社長）が担当する。

セガ新経営方針説明会。

アドアーズ、GF八王子店イベント情報！

RELEASE

アドアーズ（旧シグマ）が運営している「ゲームファンタジア八王子店」では、現在様々なイベントを行なっている。今回はアルカディア読者のための特典も用意されているぞ。近隣に住む読者諸君、この本持って顔を出してみよう。

〔イベント情報〕

●ゴールドメダルキャンペーン

1枚で50枚分のゴールドメダルキャンペーンを開催中です！　当店のお洒落なフロアで本格メダルゲームをビッグに楽しめるイベントが常時10種類以上楽しめます。また、当店だけのオリジナルルールにより大量メダルご獲得の期待度が更にアップします！

●アーケードゲーム情報

ゲット率が大幅にUPしているプライズゲームが一押しです！　バルーンラッピングサービスもやってます。

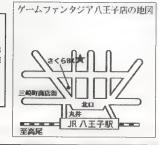
●アルカディア読者サービス

「ARCADIA」持参の方へ大サービス！　地下1階にあるPlay時間無制限の『ダービーオーナーズクラブ2000』で1クレジットをサービスします（お一人様1回）。STAFFまで声を掛けて下さい。みなさんの最強馬を待ってますネ！

〔店舗所在地〕
『ゲームファンタジア八王子店』
0426-48-1288
所在地：東京都八王子市東町11−3
アクセス：JR／京王線八王子駅下車
営業時間：地下1階〜2階
10：00〜24：45
3〜4階
10：00〜23：45

ゲームファンタジア八王子店の地図

セガ、プライズの新作発表会開催

REPORT

去る11月10日、セガが来年4月以降に発売する新作プライズのプライベートショーを開催したぞ。毎回、新キャラが登場してきたセガプライズだけど、今回はチョット様変わり。定番キャラで凝った製品が並んでいたのだ。で、注目は早くもリバイバルブームなのか、「エヴァンゲリオン」だ。しかも、「ぬいぐるみ 綾波レイスペシャル」「キーチェーンフィギュア アスカスペシャル」と1キャラ集中型なのだ。数年前のエヴァマニア諸君、プライズマシンが綾波レイで独占されていたら素通りはできないのではないだろうか？　とりあえず見かけたらやっておきましょう。他では、独特なキャラが人気の「戦国TURBスーパージャンボクッション」、「ラブひな 携帯なストラップ」、洗面器に乗って動く寿司「すしあざらしスイスイマスコット」などが注目。定番ディズニーものでは、「ザ・ナイトメア・ビフォア・クリスマス 5インチフィギュア」など相変わらず出来のいい製品が並んでいた。

また、セガは、11月からオペレーター向けに「eコマース」を開始した。パソコンから景品を注文できるというシステムで、電話やFAXの面倒な作業が無くなるのだ。今のところ、ユーザーには直接関係してないけど、「いつ頃にどんな景品がどのゲーセンに入るか？」なんてわかるようになるかもね。

「綾波レイスペシャル」は、プラグスーツ・制服・水着・幼児期・零号機のぬいぐるみセット。

「アスカスペシャル」は、プラグスーツ・制服・水着・体操着・幼児期のミニフィギュア。両方とも全部集めるべし。

こちらは、日向荘の女性陣がそろった「ラブひな携帯なストラップ」。4月登場だ。

「BIOHAZARD 4D-EXEUTER」登場

RELEASE

フルCGの3Dムービーやエンターテイメント施設のプロデュースを行なっている株式会社デジタルアミューズは、カプコン「バイオハザード」をさらに大迫力で味わえるという映像アトラクション『BIOHAZARD 4D-EXEUTER』を開発した。

『BIOHAZARD 4D-EXEUTER』は、「BIOHAZARD」の世界観を再現したフル3DCGムービー（偏光メガネ着用タイプ）を可動ギミック付きチェアーで体感するバーチャルホラーアトラクションだ。総監修カプコン、脚本監修株式会社フラグシップ（※）、CG映像はビジュアルサイエンス研究所が製作したものだ。先日の「東京国際ファンタスティック映画祭2000」にて初公開され、好評だったようだ。まもなく正式に発表される予定で、その後に全国の遊園地・テーマパークで体験できるようになるぞ。

※カプコン・岡本吉起氏が代表取締役を務めるシナリオ製作会社。すでに数多くのゲームシナリオを手掛けている。

【BIOHAZARD 4D-EXEUTER】
仕様：フルCG立体ムービー＋ギミックチェアーのホラーアトラクション
上映時間：本編17分30秒　プレショー映像3分30秒

ARCADIA News Clip Brand New Updates

ナムコもお台場にエンターテインメントパーク開業！＆EZWebへコンテンツ配信スタート！

RELEASE

ナムコは12月2日、東京・台場地区の複合商業施設「デックス東京ビーチ アイランドモール」にエンターテインメントパーク『南夢宮電子遊戯世界 東京皮蛋城（なむこでんしゆうぎせかい とうきょうぴーたんじょう）』をオープンする。

『皮蛋城』は、アイランドモール6～7階の飲食・物販コーナー“台場小香港”の一部分にあり、アトラクションとゲーム機で構成される屋内型テーマパークだ。6階にはプライズをメインに80台が並べられたゲームコーナー、7階には大型ビデオゲームを中心にしたゲーム機70台とアトラクション3台が設置される。

アトラクションは、シューティングライドの『霊幻警察』、シミュレーションライド『妙蛋楼』、占いブースの『開運館』と字を見ただけで中国・香港風とわかるネーミングだ。どんなアトラクションができるか、楽しみにしよう。

また、施設内をウォークラリー式に進んでいく店内回遊型アトラクション『小香港探偵団』もお目見えする。「皮蛋城」を飛び出して、物販・飲食コーナーまで使ったスケールの大きいアトラクションだ。ナムコは「ナンジャタウン」で回遊型アトラクションをいくつも作っているから、ノウハウを活かした最新版の仕上がりに期待したいね。

さて、お台場といえば、屋内型パークの激戦地、東京ジョイポリスやネオジオワールド、メディアージュとある。しかも、東京ジョイポリスと「皮蛋城」は、同じデックス東京ビーチ内になるのだ。「アイランドモール」部分が今回増床オープンするため、セガとナムコのテーマパークがひとつ屋根の下になるのだ（厳密には違うけど）。どうせなら、アトラクションの通信対戦や回遊型アトラクションのリンクに期待しよう。

【EZweb向け「ナムコ・ステーション」スタート】

ナムコがKDDIなどの携帯電話用ネットサービス「EZWeb」のコンテンツとして、「ナムコ・ステーション」配信を11月8日から開始した。EZWebユーザーのナムコファン諸君、受信できるようになったぞ。

サイトは今のところ2種類。総合情報サイト「チャンネル765」は、新作やイベント情報、キャラクターの画像ダウンロードができる注目トピックス、業務用・家庭用・ゲーセンの各情報が用意されている。無料サイトだから要チェックだ。一方の「ナムコEZパーク」は、月額400円で業務用・家庭用ゲームが楽しめる。現在遊べるのは、余命検索サービスX-DAY、子育てクイズ マイエンジェル、アブノーマルチェック、マイドリームホースの4種類。他の携帯電話サイトのように続々新作を期待だ！

東京ジョイポリスに5大新アトラクション登場!!

RELEASE

セガのアミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」は12月2日、入居している「デックス東京ビーチ」の拡張オープンに合わせて、初公開機種を含む新アトラクションを5機種同時に導入する。また、合わせてエントランスエリアのデザインを一新し大リニューアルオープンするのだ。

新アトラクションは、ボーダー気分が味わえるという横向きコースター『スピードボーダー』、スカイダイビングを疑似体験できる『ビバ！ スカイダイビング』など過激なものばかりだ。新しく加わるテーマコンセプト“スポーティー”を強く印象づけているぞ。

エントランスエリアは、『Dream Flying LIVE～雪の妖精が宙を舞う！～』というライブショーイベント形式に一新される。オープンから12月25日までは「Part1クリスマスイベント」、大晦日は「Part2カウントダウンイベント」、来年1月初旬は「Part3ニューイヤーイベント」となり、それぞれ装飾およびステージパフォーマンスが変更されていくのだ。年末年始、より過激に新しくなった東京ジョイポリスを味わいに行ってみよう！

【新アトラクション概要】

●スピードボーダー

スノボなどのイメージで横向きに進んでいくローラーコースター。前半はライティング演出で高低差を、後半はブラックライト＆ストロボで暗闇を走るスピード感を味わえる。途中で乗っているライドが回転して、進行方向が変わるという演出もある。

●ビバ！ スカイダイビング

400インチの巨大スクリーンに映し出される1万メートル上空からの映像、本当にゴーグルが必要なほどの強風でスカイダイビングを体験できるシミュレーション施設。

●激走～ワイルドジャングル～

12人乗りオフロードカー型座席に乗って、巨大スクリーンに映し出された“失われた遺跡”を巡るという冒険シミュレーション型アトラクション。ハイエンドハイクオリティCG、座席の激しい駆動、微振動で臨場感を楽しめる。

●激流～ワイルドリバー～

激流下りをそのまま体感できるシミュレーションライドアトラクション。180度全視野をカバーする3画面スクリーンに大激流の映像が投影される。

●弟切草

2001年正月映画「弟切草」をモチーフにしたウォークスルー型ホラーハウス。罠が仕掛けられた迷路のような洋館から脱出する。ルート分岐や行動で、エンディングが変わるというゲームのような（映画の原作はゲームだ！）演出があるらしい。

てあたりしだいゲームリスト

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
12月予定	ブラッディロア3	エイティング/ナムコ	3D格闘	8方向レバー4ボタン	システム246初の3D格闘ゲームがいよいよ登場！ 画面内を思いきり暴れまわってくれ！	44
12月予定	ガンバリィーナ	ナムコ	ガンゲーム	ガン	本当に飽きない楽しいゲームです。皆さんプレイしてくださいね！	204
12月下旬	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー3ボタン	アシュラシリーズ第2弾!!	209
12月予定	ロマンティックフレンズ	サミー	脱衣パチンコ	専用パチンコハンドル	―	210
12月	ナムコスターズ	ナムコ	メダルゲーム	メダル発射ガン	―	213
未定	スパイカーズバトル（仮題）	アミューズメントヴィジョン	対戦型4P通信アクション	―	―	―

発売日	その他のタイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
12月21日	CRACKIN'DJ REMIX	マーヴェラスエンターテイメント	CD	2.940円	リミキサーは、現在のHIPHOPシーンの第一線で活躍している人ばかりです！ ご興味のある人はぜひ！ クラブイベントもやります。	185

GAME MAKERS News Trancemitter

CAPCOM®

コメントのネタ何にしよう？　と思ってたら、いきなりイベントが入ってきました！　11月18日にプラサカプコン吉祥寺店で、『CAPCOM vs. SNK』のゲーム大会を行なうので、告知＆プレス取材をよろしくね　だって。おいおい、今○日前だよ、どうすんだ、告知間に合うのか？　参加者集まんのか？　なに？　須藤プロデューサーが来て「2」の話をする？　しかも大会は「2」の発売までずっとやるだと？　じゃあ気合入れて取材陣呼んじゃるぜ！　という結果が、今号のアルカディアさんに載ってます。ムチャ言ってスミマセン。ファミ通やGame Waveも見てね！

（株）カプコン　尾島

8ing / RAIZING

朝の冷え込みが厳しくなってきた今日この頃、「アルカディア」読者の皆さん、風邪などひいていませんか？　さて、先日行なわれたAMショーにてビデオ出展いたしました「ブラッディロア3」が、今号より本格的に記事掲載開始！　もうチェックしてくれたかな？　「ブラッディロア2」から2年ぶりの登場に向けて、開発一同、一層の奮励努力をし、ただいま制作中です。獣人たちのさらなる熱き戦いに、乞うご期待！

（株）エイティング　藤本

av

皆さん、プラネットハリアーズで遊んでますか？　スパイクアウトの時もそうだったんですが、今回もゲームセンターに出回ってから、プレイヤーの遊び方を見るのを今から楽しみにしています。対戦でもそうですが、協力型のゲームって遊び方の幅やスタイルが特に差が出やすいので、ロケーションごとやプレーヤー層ごとの違いが見られて楽しいし、参考にもなります。見かけたらぜひ遊んでみてください。

（株）アミューズメントヴィジョン
代表取締役　名越稔洋

ADORES

大好評の『M－1グランプリ』。最終戦は「新世紀ドカンとキャンペーン」をアドアーズのメダルゲームチェーン店66店舗で開催致します（12/1～1/31）。昨年のミメパ同様に2ヵ月間有効のメダル無料（1日200枚）パスポート「21パ」を抽選で200名様にプレゼントします。店舗のイベント専用メダル貸出機にはいっているスクラッチカードを10点集めて申し込んでください。また、はずれた方の中から再抽選で1000名様に「21世紀パスポートジュニア」をプレゼントします。詳細は店舗ポスターをご覧ください。

アドアーズ（株）運営統括課　大塚 雅美

Sammy

寒いですねぇ～。この老体には辛い季節となりました。ここはやはり暖かいゲーセンでゆったりとゲームをするのがよろしかろうと思います。今日から始まりましたギルティ開発裏話シリーズ。第一回はザトー=ONE！　ザトー=ONEは開発中バージョンではメガリスヘッドが通常必殺技で出せたうえ、インヴァイントヘル並の出の速さと隙の無さを持ってました。さらにエディが使い放題!!　あの当時ザトーを使っていた僕は絶対天下が取れると信じてたのになぁ～（笑）。

サミー広報 竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

The Future Is Now SNK®

もうすぐクリスマスですね。クリスマスと言えばここ5年近く個人的には縁のないイベントになってしまいました……。

とはいえ(?)、ネオジオワールドは楽しいイベント盛りだくさんですので、是非お立ち寄り下さい。12月には新たなアトラクションも登場する予定ですので期待してください。

（株）SNK 奥野

当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜぃ!!」の意気込みだけは伝えたい、というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

News Transmitter

セガ・ロッソ

あと数日で2000年も終わってしまいますが、皆さんにとってどんな年でしたか？　セガ・ロッソにとっては分社化というスタートを迎えた年であり、「スター・ウォーズ：レーサー アーケード」「ナスカー アーケード」「カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦」の発売と大変充実した年だったと思います。年明け早々には「コズミックスマッシュ」が発売され、2001年も皆さんの期待に応えられるよう頑張ります。来年もセガ・ロッソを宜しくお願いします。

(株)セガ・ロッソ　小林令奈

SEGA

寒さが肌身にしみる季節になりました。店頭は「シャカっとタンバリン！」「コンフィデンシャル」や「プラネットハリアーズ」で賑わっている頃です。さて、「東京ジョイポリス」では12月2日に新規アトラクションを5機種導入し、リニューアルオープン致します。また、土・日曜日を中心に「Dream Flying LIVE ～雪の妖精が宙に舞う～」を開催し、ファンタスティックな夜を演出します。今年の冬は決めるぞ！　というあなたは、「東京ジョイポリス」へGO！ GO！ GO！

(株)セガ（11月より社名変更しました）
広報・今年はサンタを解雇された田中

Seibu Kaihatsu Inc.

何だかんだでもう年末？　という感じですが『新春か〇し芸大会』を収録しているタレントさんの気持ちがチョッピリ判る今日この頃の私です。しかし本当に子供の頃は、来たるべき21世紀には、超高層ビルの谷間にチューブ内を疾走するエアーカーが飛んでるもんだと信じてました。しかし、実際にはその様な光景はあと数十(百)年待たないとならない様ですね。いつの世になっても、未来を夢みる子供がいる世界にしていかなければと思っています。

(有)セイブ開発 広報室

SUNSOFT

毎度！　サンソフトでございます。さてさて、20世紀も終わりですねぇ。早いですねぇ。来るべき新世紀に迎えて、なんか新しいネタでもあればと思ったんですが、無いです。いけませんねぇ、困りましたねぇ、毎回毎回こんなコメントばかりでよいのでしょうか？　でも、きっときっとそのうちなにかやらかしますので、皆様ながーい目で見てくださいね。では、そういうことで、皆様良いお年を～。

サンソフト・広報・わたなべ。　でした

TECMO

今年も残すところあとわずか！　今世紀の最後をみなさんは、どのように過ごすのでしょうか……。私は恒例の紅白を見て、21世紀最初の初日の出を拝みに行こうと企んでいます。雨女なんですけど(苦笑)。それにしても1年ってホント早い。今年、テクモは「DOA2」に始まり、「DOA2」に終わる……そんな年でした。なぜなら！　北米で発売されたPS2版がこの12月、日本に再上陸するのです！その名も「DOA2 HARD・CORE」!! まさに「DOA2」完全版です！　楽しみにしていてください。

テクモ(株) 広報 つっちー(土原)

TAKUMI

いゃ～、こう寒いと身体が動かないものですから、運動不足になりがちで困ります。あっ、まぁ、運動は不足しても何とかね……。でも栄養不足だけはいけません。栄養不足だけは……。しかし、寒い時にはあったかい食べ物が最高に美味しいですね～。コタツであったまりながらこうホフホフと……ん～たまりませんね……。そして、腹一杯食べたら気持ちの良い状態ですぐに布団に入ると……。そこでデザートにはミカンでしょ！　今日は早く帰ろーっと!!

*ご注意：「そうそう」とうなずいた方は、この冬確実に太るでしょう。ご注意下さい。

(株)タクミコーポレーション　日下

TAITO

よっしゃ遂に松桐坊頭の「俺聞け」専門誌進出！長かったのう茶坊頭やっとここまで来たな。師匠ここは各社の宣伝のためのスペースです、個人的に使っちゃ駄目じゃないですか？　えぇいそんなことあるか「俺聞け」は立派な業務ではないか？という事はここのスペースで宣伝してもいいってことだ、それにアピールしておけば本誌に出られるかもしれんではないか。こんな師匠はさて置き松桐坊頭の俺に聞けはタイトーHP「GMWEB」内で好評更新中です。業界の秘密・謎・噂など知りたい方は今すぐアクセスしてくださいね、待ってます。
http//:www.taito.co.jp/gm/matsukiri/

茶坊頭＆松桐坊頭

BANPRESTO

来年春に登場する新作の全国展示会が無事終了して、ホッとしている今日この頃、みなさんはいかがお過ごしですか？今回発表した商品は、新キャラクター、便利グッズにおもしろグッズなどなど、絶対に皆さんを飽きさせないアイテムが目白押しです。個人的なオススメは、キャラクターコレクション専用景品の「MTSS機動戦士ガンダム」。景品だからって、決して手は抜いてないですよ！52ページでご紹介していただいているので、興味がある方もない方も、ぜひご覧ください!!

(株)バンプレスト 小林

PCCW・JAPAN

株式会社ジャレコは、平成12年11月1日、「パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン株式会社」としてスタートしました。"より楽しく、より新しいエンタテインメント"を目指してまいりましたジャレコが、この度、社名も新たにスタートしました。今までの業務を、よりパワーアップさせることはもちろん、ワールドワイドな新しいジャンルへも、意欲的にチャレンジしていきます。これからも、斬新なアイデアを盛り込んだ、皆様に愛される商品開発を目指しますので是非ともご期待ください。

PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN CO.,LTD.
広報／Ashizawa

namco

先日、某〇島社の取材で1980年代の事を話す機会がありました。いろんな過去の思い出が出て来てすごく楽しかったです。また、自分にとってゲームというのものの存在を改めて認識しました。もう、アルカディアも新年号の時期、2001年のナムコは凄く熱いとだけ言っておきましょう。いよいよ来月から『ブラッディロア3』の攻略がはじまります。編集、ライタースタッフの方々宜しくお願いいたします。そして読者の皆さん攻略記事を読んで獣になってください。

ナムコ　御所脇

WOW ENTERTAINMENT

11月1日からJ-フォン、スカイサービスのオフィシャルサイト「ワウ エンターテイメント」をスタートしました。「みんなでフィッシング」「サッカー最高！」の2種類のゲームが楽しめます。釣るだけでなく釣られてしまう釣りゲームと、クラブの運営・指揮を楽しめる本格リアルシミュレーションのサッカーは思わずはまってしまいます(気付くと仕事中に釣ってたりするのよね……)。皆さん、ぜひお楽しみください！

(株)ワウ エンターテイメント
広報　山田

Fuuki

やっと、やっとここまで来ました！あと少しで『アシュラバスター』を皆様に遊んでもらえます。思えば長い道程でしたが、ファンの皆様の温かいご声援に押されつつ、なんとかここまでくることができました。来月にはドドーンと情報をお届けできると思いますので、いましばらくお待ちください。今年は二十世紀最後の年、今世紀最後の対戦格闘ゲームになる「アシュラバスター」で、遊びまくってください。

(株)フウキ

Hitmaker

ヒットメーカーの新作、今月も出ます!今回はガンゲーム『コンフィデンシャルミッション』！　あなたは、世界の平和と均衡を維持する目的で設立された秘密組織CMF(CONFIDENTIAL MISSION FORCE)の凄腕エージェント。ゲーム内容は、原点に戻ったスタンダードなガンゲーム。どなたでも楽しく、安心してプレイしていただくことが出来ます。そろそろお店に入荷される予定なので、見かけたらプレイしてみてくださいね。

(株)ヒットメーカー 笹原

VISCO

「アルカディア大賞」へのおハガキ続々届いております。みなさん、ご協力まことにありがとうございます。応募締切は11月末日！　まもなくです。急いでね！　って力んでも、発売直後にココをチェックする人は少ないですよね……。というわけで、彩京様の欄にあるジャンアメリカ氏の応募ハガキがホントに送られてきたらプレゼントしちゃいます！　応募要項はココで発表するかも!?

当コーナーでは、業務用業界の新規メーカーや、ニューゲームをリリースしたメーカーを対象に、その意気込みを語ってもらいます。突然始まった第一回目は、業務用新規参入メーカーの「エコールソフトウェア」。家庭用業界では、知る人ぞ知るカルト？メーカーです。

●SEND OUT FRESH TROOPS●

―第一回―

DEATH CRIMSON OX

ウチのゲームって、体育会系だと思うんです

倒れようとしても倒れない会社、それがエコールソフトウェア

── 失礼ですが、アーケードゲームユーザーにあまり面識のないと思われる「エコールソフトウェア」とは、どんな会社なのですか？

真鍋　ゲームが大きな産業になってきた今となっては、少なくなったタイプの会社じゃないでしょうか。

ウチのような小さい会社が無くなると、新しいクリエイターを育てる場所、そういう人たちを受け入れられる場所が無くなってしまうと思っています。

── ゲームを制作する際のスタッフは、どれくらいの人数で構成されているのですか？

真鍋　キーマンとなるスタッフが4～5名がいて、社外から10人くらいが加わっていますが、最終的な仕上げはメインの4～5人で行なっています。

フィニッシュの段階では人数が少なければ少ない程、レスポンスが早くなってクオリティが向上しますからね。だからフィニッシュに参加するスタッフで、少なくとも加工はすべてできるようにしようと決めています。それは音楽であろうがグラフィックであろうが、調整が発生すれば何でもやるということです。

ゲームが工業製品であるとすると、うちはひと昔前の、スーパーカーのような作り方だと思います。個々のパーツは集めてくるけれど、最後の仕上げは少人数で細かく調整するというやり方ですね。多くは作れないし、時間もかかりますが、かなり丹精込めて作っていますね。

── 制作のペースはどれくらいですか？

真鍋　1年に1作くらいですね。まず最初に数カ月企画の期間、とにかく組織作りをします。毎回組織をバラしていますが、核の組織は変わりませんので、パーツ、素材を作ってくれる所を毎回変えています。

── 仕事の体制や、他の会社と違うという特徴はありますか？

真鍋　1人で何でもできる人が多いです。私自身プログラマーあがりですが、広報、企画、微調整、タイトルやキャラの名前をつけたり、できる限りのことは自分でやっています。

── 初めて業務用に参戦されるわけですが、「デスクリムゾン」シリーズを開発することになったきっかけなどをお聞かせください。

真鍋　経緯から言いますと、「NAOMI」に興味を持った、ということが最初にあります。このボードは、ドリームキャストと互換がある点、ハードとしての性能がかなり優れている、普及台数が多い、という点に大変魅かれましたね。それに加えて、今回はハウス・オブ・ザ・デッドのコンバージョンで出せるということも決め手になりました。

セガさんはこれまで、大型筐体でのコンバージョンはあまり出されたことがなかった。そこで、一度テストケースのような形でやってみよう、と決まりました。これが成功すれば、DC→AC間で1つの流れができるんじゃないかということです。「デスクリムゾンOX」をアーケードで出したのは、そういった思惑がうまく重なった結果ですね。

更に言うと、ガンシューティングゲーム（以下ガンシュー）を家庭用で出す場合、どうしてもガンコンからの入力信号の甘さが問題になってしまう。これが結構切実だったというのもあります。

また、ウチのゲームって、割と体育会系のゲームだと思うんです。忍び寄るように、息を殺して狙い撃つ「静」のゲームではなくて、撃ちまくって大暴れできる「動」のゲーム。どんどん出てくる敵をバッタバッタとなぎ倒し、ゲームが終わったら「フー、疲れたけど、気分爽快!!」みたいな。そんなイメージのゲームだと思うし、その極めたものを目標として作っています。

だからプレイヤーにはゲームセンターで、是非立ったままプレイしてもらいたいということも、アーケードで出したかった理由です。

── 確かに、家庭用だと座ってプレイしがちになりますね。

真鍋　本当は、銃を持って走り回るようなゲームが作りたいんです。

いずれはDDRのパネルみたいなのを使って、やってみたいと思ってるんですけどね。

株式会社エコールソフトウェア
プロデューサー兼代表取締役
Manabe Yoshiyuki
真鍋 賢行

11月29日生まれ（へびつかい座）O型
愛媛県松山市出身
私立愛光学園卒業後、大阪大学工学部原子力工学科、同大学院を在学中に現在のエコールを創業、大学院を中退後、株式会社エコールソフトウェアを設立。CADシステムの開発を経て、95年、家庭用ゲームに参入。独身。
趣味はゲームとピアノ、パソコンのメンテ。
●エコールソフトウェアHPアドレス
http://www.ecole.co.jp/

大きな会社とは違って、企画書は作りませんし、仕様書も作りません。ジャズのセッションような感じでやっています。職場では、できるだけ自由に動けるようにしてあります。

── 能力を持った人たちが集まると、その場で何かを作ろうと流れができる感じですか？

真鍋　やりたいことがまずあって、それをするのにふさわしい人材は誰か？　と探していって、できるだけしがらみ無く自由に動ける人を集めていき、その人たちを最大限に活かしていく。そういった強い個性を強引にくっつける部分が多いので、うちのゲームは最後にまとまった時、一貫性がない（笑）。

── 熱狂的ファンの意見を多く採用されていると聞いていますが？

真鍋　皆さんの期待に応えられるように、ウチのゲームはとにかく一生懸命作ることを考えています。納期が無いと知っていても、ファンの意見も採り入れようとか、新しい要素を入れようとか。そうするとバグが出る危険性があったとしても、そのリスクを考えながら更にブラッシュアップしていく。そういうことがやりやすい体制でもあるし、私がやると言ったらできる体制なので（笑）。

ファンと共存している。それが、倒れそうになると、みんなが支えてくれる理由なんじゃないかと思うんです。関西に弱い球団がありますけど、それに似たような感じでしょうか。もしかしたらウチの会社が弱いから、ファンの人、オペレーターの人やメーカーさん等、みんなが支えてくれるんじゃないかと。

OXと名付けたのは、ゼロに戻し初心に帰るため

── 家庭用と業務用の違いで、重視しているものは違いますか？

真鍋　一時、絵が綺麗なゲームが凄いとされていた時期がありましたが、業務用に関してはゲームに直接関係ない部分はかなりどちらでもいい。それよりも純粋にゲームとしての出来がどうか、という部分を問われると思うんです。

── デモがスゴイというようなことよりも、触ってなんぼみたいな感じでしょうね。

真鍋　ええ、ウチはプログラムに関しては得意な方なので、そういう意味でもアーケードというのは、ウチのカラーに合ってるんじゃないかと思っています。

── OXというネーミングの意味は？

真鍋　1、2があって、次に来るのは普通は3なんでしょうけど、ゼロ・エックスの意味で、原点に帰ろうというところです。2ではいろいろ詰め込んで、てんこ盛りにしすぎた感がありましたし、もう色々なことができるのはわかったから、ここへ来て一旦集約しようと。1度ゼロに戻して初心に帰り、自分たちは本来どのようなものを作りたかったのか？　ということを見つめ直そうと思ったんです。

── デスクリムゾンシリーズとは異なる、他の展開も考えてらっしゃるんでしょうか？

真鍋　私の作る比較的暗い雰囲気のホラーがかったものは、総称してデスクリムゾンだと思ってるので、次に企画したものがそれに合致していれば、作風、絵柄というのを決めたときにその名前をかぶせると思います。

逆に明るい感じで作りたいという意識もあるので、そうなると他の名前を考えることになりますね。交互に作りたいというのはあります。同じ雰囲気のものばかりやってると、出る物も出なくなってくるので。ファンキーでアニメ調なものもやりたいと思ってるんです。セガさんのジェットセットラジオみたいなのも、私の好きな作柄なんです。

デスクリムゾンの特徴的な点として、このゲームにユーザーが関わるということは、作る側にも入れるということだと思います。それはネットワーク、ホームページのお陰なんですが、これを通じてユーザーの意見を広く知り、取り入れることが可能になりました。

OXではかなり多くの意見を取り入れています。今の開発者に求められるものは、体力は当然ですが、少々批判されても気にしない精神力も必要だと思いますね。慣れますよ、うちくらい批判されると（笑）。気にならなくなります。

今回アーケードで初めての方にも、デスクリムゾンを通したネットコミュニティという、一風変わった世界を体験してもらえると嬉しいですね。放っておけば死んでしまったタイトルを、何とか延命させてくれた昔からのファンたちと私の共通の願いでもあります。

ガンシューに代わる、新ジャンルを築きたい！

── 今後の野望を教えてください。

真鍋　まずガンシューティングを極めたい。ガンシューに関してはまだ、これが最高傑作だみたいなものが、格闘ゲームやロールプレイングゲームのように確立されてないと思うんです。どの分野にも業界標準みたいな模範となるタイトルがありますが、その模範となるようなタイトルを育てたいというのがあります。ガンシューティングのジャンルに位置付けられないような、別の新しい1ジャンルを築くということですね。

デスクリムゾンも、プレイしてくれる人がいる限り作り続けたいと思っています。ただ、一部を変えただけの焼き直しはしたくないですね。リリースするからにはシステムとか、ゲーム性の部分は常に新しいチャレンジをしていきたいですね。

── 次回作でやりたいことはありますか？

真鍋　もともとデスクリムゾンは進化する銃なんですが、今回はその点にあまり重点が置かれていない。次の方向としては、多彩なプレイヤーの攻撃パターンを作りたいですね。こちらから飛んでいくものは弾でないものも、全て銃で撃つという解釈にしてみるとか。みんなが驚くようなことをやりたいですね。

── そのあたり、ある意味常識を覆すような新しいネタなど、次回に期待しています。ありがとうございました。

なんと15年分!! 過去15年間(1986～2000)におけるジャンル別総合ランキング

アーケードゲーム歴代ヒットゲーム・ジャンル別ランキング発表!!

1986年～2000年までの15年間……。この間に集計されたアーケードゲームのヒット作をまとめてみた。キミのやり込んだゲーム、思い入れのあるゲームは、果たして激動の15年の歴史にうずもれていないか!?

20世紀もあとわずか……。ということで、これを機会に業界誌におけるビデオゲーム・ランキングを総集計してみた。ただ漠然とベスト100とか200を並べてみても、なかなかピンとこないので、ここでは主立ったジャンルに分けて発表したいと思う。

ただ、お断りしておくことがある。この集計で参考にしたのは業界誌（コインジャーナル誌、アミューズメント産業誌）であり、集計対象にしたゲームやランキングされたゲームなどに、特有の傾向があるということだ。過去15年間の資料をすべてデータ化してみたのだが、時代により集計方法が微妙に変化したり、ランキング数が変わったりするなど、一筋縄ではいかない。

言うなれば、この集計結果は売上ランキングとも言い切れないし、純粋なプレイヤーの人気を反映しているとも言い難い。「ヒット作」というのが妥当なところだろう。あくまで参考数値として捉えて貰えればいいと思っている。

また、古いゲームほど一時期のヒット期間が長く、その移ろいもゆるやかだ。そうしたロングセラー傾向により、今どきの瞬間最大風速的な盛り上がりをもたらす人気タイトルを凌駕することも多々ある。意外とも思える作品がランキングされているのも、そうした影響によるものと言えるだろう。

ぜひとも話のネタにでもしてみてほしい。

対戦型・アクションゲームランキング Top20

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	バーチャファイター2	1994	セガ・エンタープライゼス	27.07
2	鉄拳3	1997	ナムコ	25.59
3	バーチャファイター3	1996	セガ・エンタープライゼス	15.94
4	電脳戦機バーチャロン	1995	セガ・エンタープライゼス	15.85
5	バーチャファイター3tb	1997	セガ・エンタープライゼス	14.63
6	ストリートファイターII	1991	カプコン	14.08
7	バーチャファイター2.1	1995	セガ・エンタープライゼス	13.21
8	鉄拳2	1995	ナムコ	11.68
9	バーチャファイター	1993	セガ・エンタープライゼス	11.59
10	ストリートファイターZERO3	1999	カプコン	11.13
11	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	1998	セガ・エンタープライゼス	10.07
12	ストリートファイターIIダッシュ	1992	カプコン	9.56
13	スーパーストリートファイターIIX	1994	カプコン	9.45
14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	1998	エス・エヌ・ケイ	9.03
15	ストリートファイターIIダッシュターボ	1992	カプコン	8.56
16	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	1997	エス・エヌ・ケイ	8.49
17	ストリートファイターZERO2	1996	カプコン	8.22
18	ストリートファイターZERO	1995	カプコン	8.10
19	ジョジョの奇妙な冒険	1998	カプコン	8.00
20	ソウルキャリバー	1998	ナムコ	7.59

●さすがに名作揃いの結果となっている。バーチャシリーズや鉄拳シリーズは当然としても、ストリートファイターシリーズがベスト20に7作もランキングされている。さすが一時代を築いた名シリーズだ。他のジャンルと比べてもその平均ポイントは高く、人気のほどがうかがえる。

シューティングゲームランキング Top20

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	雷電	1990	セイブ開発/テクモ	7.85
2	ストライカーズ1945	1995	彩京	5.38
3	ソニックウイングス	1992	ビデオシステム/テクモ	3.40
4	雷電II	1994	セイブ開発/日本システム	2.85
5	ハーレーズコメット	1986	タイトー	2.65
6	極上パロディウス	1994	コナミ	2.55
7	ストライカーズ1945II	1997	彩京	2.36
8	ライデンファイターズ	1996	セイブ開発/日本システム	2.08
9	ウルトラ警備隊	1995	バンプレスト	1.99
10	ゼビウス3D/G	1996	ナムコ	1.77
11	飛翔鮫	1987	タイトー	1.71
12	R-TYPE	1987	アイレム販売	1.62
13	1943	1987	カプコン	1.51
14	怒	1986	新日本企画	1.49
15	グラディウスIV	1999	コナミ	1.48
16	ダライアス	1987	タイトー	1.34
17	レイストーム	1996	タイトー	1.31
18	戦場の狼II	1990	カプコン	1.27
19	沙羅曼蛇	1986	コナミ	1.24
20	コズモギャング ザ ビデオ	1991	ナムコ	1.19

●幅広い層に受けた「雷電シリーズ」を軸に、その流れを汲む「ストライカーシリーズ」など、一般の市場性を鑑みたら納得の結果と言える。10位以下には懐かしの名作が名前を連ねる。惜しくもこのあと次点で欄外に位置したのが「グラディウス」と「究極タイガー」。

レース/ドライブ系ゲームランキング Top10

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	デイトナUSA	1994	セガ・エンタープライゼス	23.93
2	アウトラン	1986	セガ・エンタープライゼス	23.71
3	ファイナルラップ2	1990	ナムコ	22.91
4	レイブレーサー	1995	ナムコ	22.72
5	ファイナルラップ	1987	ナムコ	21.37
6	バーチャレーシング	1992	セガ・エンタープライゼス	17.85
7	スーパーモナコGP	1989	セガ・エンタープライゼス	17.59
8	エースドライバー	1994	ナムコ	15.44
9	リッジレーサー	1993	ナムコ	13.08
10	ファイナルハロン	1997	ナムコ	11.77

●新旧取り混ぜてランキングが構成されているのが面白い。とにかく、セガとナムコのタイトルしかランキングされていないのは、集計傾向の現れのような気もするが、こうしたライバル2社の「ドライブゲーム開発競争」が今となっては懐かしい。

音楽ゲームランキング Top10

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	ビートマニア 2ndMIX	1998	コナミ	12.62
2	ダンスダンスレボリューション	1998	コナミ	10.80
3	ダンスダンスレボリューション 2ndMIX	1999	コナミ	10.70
4	ビートマニア 3rdMIX	1998	コナミ	10.15
5	ポップンミュージック	1998	コナミ	7.24
6	ビートマニア コンプリートMIX	1999	コナミ	6.89
7	ドラムマニア	1999	コナミ	6.58
8	ギターフリークス	1999	コナミ	5.28
9	ビートマニア	1997	コナミ	4.67
10	サンバDEアミーゴ	1999	セガ・エンタープライゼス	4.57

●とにかくコナミタイトル1色なのは納得のひとこと。1メーカー開発傾向がそのままジャンルになっている希有な例とも言える。しかも、そのバリエーションもバランスよく織り交ぜられている。そんななか「サンバ～」は大健闘。まだ若いジャンルとして数年後の集計に期待したい。

スポーツゲームランキング Top10

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	バーチャストライカー	1995	セガ・エンタープライゼス	21.64
2	バーチャストライカー2	1997	セガ・エンタープライゼス	19.84
3	アルペンレーサー	1995	ナムコ	19.59
4	バーチャストライカー2 Ver.98	1998	セガ・エンタープライゼス	16.02
5	バーチャストライカー2 Ver.99	1999	セガ・エンタープライゼス	11.29
6	ゲットバス	1998	セガ・エンタープライゼス	10.60
7	アルペンサーファー	1996	ナムコ	6.87
8	バーチャストライカー2 Ver.2000	1999	セガ・エンタープライゼス	6.73
9	トップスケーター	1997	セガ・エンタープライゼス	5.65
10	ワールドスタジアム	1988	ナムコ	5.40

●とにかく「バーチャストライカー」が半数を占めているのには圧巻。シリーズのすべての作品がランクインしている。またしてもセガとナムコの2社独占。'90年代半ば～後半の大型筐体モノのスポーツも根強い。常に広く一般層からも支持があるタイトルだけに、その総数も膨大だ。

パズル系ゲームランキング Top10

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	テトリス	1987	セガ・エンタープライゼス	20.63
2	ぷよぷよ	1992	コンパイル/セガ・エンタープライゼス	9.02
3	パズルボブル	1995	タイトー	8.57
4	コラムス	1990	セガ・エンタープライゼス	5.63
5	対戦ぱずるだま	1994	コナミ	4.57
6	パズルボブル2	1995	タイトー	4.24
7	パズループ	1998	ミッチェル	3.69
8	ぷよぷよ通	1994	コンパイル/セガ・エンタープライゼス	3.56
9	スーパー上海	1992	ホット・ビィ/タイトー	3.46
10	パズルボブル3	1996	タイトー	3.02

●永遠の名作「テトリス」を筆頭に、落ちモノブームの立役者「ぷよぷよ」「コラムス」が名を連ねる。もはや定番となった「上海シリーズ」や「パズルボブルシリーズ」も忘れてはならない。いまだにロケーションで見かける息の長さも、パズルゲームのヒット要素だ。

ガンシューティングゲームランキング Top10

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	1997	セガ・エンタープライゼス	19.41
2	バーチャコップ2	1995	セガ・エンタープライゼス	18.71
3	タイムクライシス2	1998	ナムコ	18.01
4	ガンバレット	1995	ナムコ	16.71
5	リーサルエンフォーサーズ	1992	コナミ	14.04
6	タイムクライシス	1995	ナムコ	11.82
7	ジュラシック・パーク	1994	セガ・エンタープライゼス	11.73
8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	1998	セガ・エンタープライゼス	11.40
9	バーチャコップ	1995	セガ・エンタープライゼス	11.34
10	ビーストバスターズ	1989	エス・エヌ・ケイ	10.96

●ガンシューもゲーセンの定番タイトルだけあって、そのリリース数は数多い。はやり強いのはセガとナムコのタイトル。その独占を許さなかったのがコナミの大ヒット作「リーサルエンフォーサーズ」と、SNKのロングセラー「ビーストバスターズ」。どちらも名作と名高い。

アクション系ゲームランキング Top10

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	ハイパービシバシチャンプ	1998	コナミ	6.58
2	ダイナマイト刑事2	1998	セガ・エンタープライゼス	4.21
3	アルカノイド	1986	タイトー	3.81
4	ボンバーマン	1991	アイレム	3.36
5	天地を喰らうII ～赤壁の戦い～	1992	カプコン	2.80
6	ミスタードリラー	1999	ナムコ	2.38
7	ゾンビリベンジ	1999	セガ・エンタープライゼス	2.33
8	ダイナマイト刑事	1996	セガ・エンタープライゼス	2.17
9	ダブルドラゴン	1987	テクノスジャパン/タイトー	2.10
10	キャプテンコマンドー	1991	カプコン	2.10

●ジャンル分けの難しさと、その扱いの広さからこのような結果となった。もっと往年の「横スクロールアクション」や「固定画面アクション」などがランキングされると思ったが……。このジャンルも、一般傾向が強く気軽さが売りのゲームが続々ランキングされている。

麻雀ゲームランキング Top5

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	対戦アイドル麻雀ファイナルロマンスR	1996	ビデオシステム/ビスコ	7.79
2	対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス2	1995	ビデオシステム/ビスコ	6.52
3	対戦ホットギミック	1997	彩京	5.67
4	対戦ホットギミック快楽天	1998	彩京	5.60
5	熱局雀士	1988	ビデオシステム	4.27

●麻雀というか、脱衣麻雀のベスト5。ちょっとおまけ的で申し訳ない。今やめっきりタイトルが減ってしまったビデオシステムが気を吐く。そして彩京。納得といえば納得だが……。2社とも所在は京都。京の都には脱衣麻雀を作らせる何かがあるのだろうか。

3Dシューティングゲームランキング Top10

順位	タイトル	発売年	メーカー	pts.
1	アフターバーナーII	1987	セガ・エンタープライゼス	11.47
2	G-L.O.C.	1990	セガ・エンタープライゼス	5.79
3	アフターバーナー	1987	セガ・エンタープライゼス	4.45
4	スペースハリアー	1985	セガ・エンタープライゼス	4.30
5	エアーコンバット22	1995	ナムコ	4.19
6	エアーコンバット	1993	ナムコ	3.90
7	メタルホーク	1988	ナムコ	2.45
8	ウイング ウォー	1994	セガ・エンタープライゼス	1.81
9	スカイターゲット	1995	セガ・エンタープライゼス	1.03
10	サンダーブレード	1987	セガ・エンタープライゼス	0.92

●思ったよりタイトルは少ないが、アーケード特有の「大型筐体」を中心に発展繁栄してきたジャンル。一時はゲーセンの花形だった。このジャンルもレース／ドライブ系ゲームと同じく、セガとナムコの2社が独占している。最近はこの手のジャンルのリリースが少ないのは残念だ。

エピローグ

さて、たった1ページで15年分のランキングを見ていただいた。当初は「80年代ベスト100」、「90年代ベスト100」、「15年間でのベスト1000」をやろうかと思ったのだが、作ってみたら「なんだかな」だったので、ちょっと企画モノっぽくしてみた。いかがだったかな？ 割と納得できる部分もあるんじゃないかな。

とにかく、こうしたランキングは継続が一番。この企画を通して、より納得感のある集計を心がけるべく、下のランキング投票制度を始めるって感じでもある。ご理解とご協力をお願いしたい。

さて、次回の今企画は21世紀のゲームランキングを予定している。ざっと100年後か。当然、これらのゲームも含まれてくるぞ。バーチャや鉄拳が何位になっているか、今から楽しみだね。じゃ、また会おう。

ジャンル分けについての補足：3Dシューティングゲームとガンシューティングゲームとの違いだが、自機を移動させて敵弾を回避する余地があるものは3Dシューティングゲーム、そうでないものをガンシューティングゲームと判断している。「スターブレード/ナムコ」は4.38ptsを獲得しているが、ゲーム内容からガンシューティングゲームと判断したため、3Dシューティングゲームのジャンルにはランクインしていない。また、演出、ゲーム内容の一部に3Dの要素があっても、ゲーム的にきわめて通常の2Dシューティングゲームに近いと判断されたタイトル(ゼビウス3D/G、レイストーム等)については、シューティングゲームとして集計している。「怒」「戦場の狼II」といった任意スクロールのいわゆる「アクションシューティング」と呼ばれるようなタイトルについても、シューティングゲームとした。

読者人気ゲームアンケート 投票開始!!

今月号から「読者の人気ゲームアンケート」を開始！ 月々の人気ゲームランキングへの投票と、来年末に催される第2回アルカディア大賞への布石など、君の一票は果てしなく広がる……。

アルカディアの誌面では、現在市場でどんなゲームが流行っているのか、どんなゲームが人気があるのか、その指針となるランキングページが無い。これは創刊以来、意図的に外していたのだが、ここにきて再開の見通しとなった。

従来はハイスコア集計店舗から送られてくる人気ゲームランキングとインカム(売上)ランキングをそれぞれ集計していたが、今後はそれに加え今月号から読者のみんなにもリサーチし、より詳細なランキングページを作っていきたいと思っている。

さて、この投票は194ページに付属の綴込みハガキの設問に答えてもらう。従来のアンケートとなんら代わりはない。アンケート解答やプレゼント応募のついでに記入して貰えればOKだ。設問は2つ。今一番熱中している**「今月一番遊んだタイトル」**と、過去に遡り**「今まで遊んだゲームの中で一番面白かったタイトル」**をそれぞれ投票してほしい。

また、来月号から毎号「前月の発売ゲームリスト」を掲載するので、最近のゲームタイトルはこれを参考にしてほしい。何もこのリストの中からタイトルを選ばなくてもいいぞ。あくまで、今キミが一番面白いと思うタイトルで構わない。

これにより、次々号からランキングページが登場し、キミの一票が反映されることになる。また、当然のごとく誌面作成の参考にもしていくので(今もしてるけど)、ドシドシ投票してほしい。

P194のアンケートハガキへ GO!!!!!

そんなんARIKA 第4部

小林真理

応援ハガキを送ってくださる場合には

実際に開催されるかはわかりませんが、「もし開催されるなら参加したい！」という方がいらっしゃいましたら、往復ハガキに右記の要領にてご記入いただき、弊社までお送り下さい。

応募者多数にて、開催が決定した暁には、返信用ハガキにてその旨の通知書をご返却いたします。

（往信）

〒150-0013
東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6F

株式会社 アリカ
「T.A.全国大会があれば参加したい」係

※この部分には何も記入しないで下さい。

【往信側】

（返信）

返信用の住所を記入

もし、テトリスT.A.の全国大会が開催された場合、

①選手として参加したい
②ギャラリーとして参加したい

どちらか一方を記入下さい。

参加者の

・氏名
・年齢
・電話番号

を記入して下さい。

【返信側】

初心者にやさしい **PCB ARCADE SHOP** マニアにうれしい

新作予約受付中!

「サイヴァリア」サウンドトラック

ご予約受付中! 1月下旬発売予定/¥2,520

詳細、お申込はホームページでご案内しております。

お問い合わせメール:psyvariar@try-inc.co.jp

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

品名	価格
―― カプコン ――	
マーブルVSカプコン2(NAOMI)	75,000
パワーストーン2(NAOMI)	65,000
パワーストーン2(NAOMIソフト)	10,000
ストライダー飛竜2	15,000
SPAWN(NAOMI)	80,000
超鋼戦紀キカイオー	20,000
スターグラディエイター	8,000
★CP SYSTEM III★	
CP3マザー	4,000
ジョジョの奇妙な冒険	4,000
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	2,000
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	23,000
★CP SYSTEM II★	
CPSIIマザーボード	4,000
19XX(ソフト)	15,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト)	25,000
MSH VS ストリートファイター(ソフト)	16,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	12,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	1,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	5,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
パワードギア(ソフト)	15,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
★その他のシステム★	
エグゼドエグゼス	22,000
エリア88	15,000
クイズカプコンワールド2	3,000
ストリートファイター2	8,000
ストリートファイター2'	6,000
セクションZ	15,000
戦場の狼II	12,000
大魔界村(初版)	45,000
トップシークレット	17,000
バース	10,000
ブラックドラゴン	18,000
魔界村	20,000
ロックマン ザ・パワーバトル	5,000
ワンダー3	17,000
月華の剣士	2,000
月華の剣士 第二幕	3,000
原始島2	10,000
ゴーストパイロット	4,000
サイバーリップ	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 98	7,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500
サムライスピリッツ天草降臨	2,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
ステークスウィナー	500
スラッシュラリー	2,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス3	7,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	5,000
ティンクルスタースプライツ	4,000
得点王2	500
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
ネオ・ボンバーマン	12,000
バーニングファイト	1,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パズルdeポン!	5,000
パズルボブル	2,000
パニックボンバー	1,000
パワースパイクスII	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
ビューポイント	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイトフィーバー	10,000
ファイヤースープレックス	500
風雲黙示録	1,000
ブレイカーズリベンジ	5,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
エックスマルチプライ	16,000
快傑ヤンチャ丸	5,000
海底大戦争	25,000
海底大戦争	27,000
格闘野球リーグマン	15,000
ぐっすんおよよ	2,000
大工の源さん	6,000
ファイアーバレル	20,000
フック	18,000
ムーンパトロール	15,000
メジャータイトルII	3,000
ロードランナー4	25,000
―― バンプレスト ――	
ウルトラ警備隊	20,000
ウルトラ闘魂伝説	6,000
機動戦士ガンダム	6,000
グンペイ	3,000
スーパースラムズ	20,000
超時空要塞マクロス	15,000
超時空要塞マクロス	9,000
超時空要塞マクロスII	14,000
超時空要塞マクロスプラス	17,000
ドラゴンボールZ	10,000
バンバンボール	7,000
―― カネコ ――	
ギャルズパニックS2	30,000
ギャルズパニックS	20,000
サイヴァーン	10,000
マジカルクリスタル	5,000
―― セガ ――	
NAOMIマザー	62,000
★MODEL 3★	
スパイクアウト FINAL EDITION	110,000
バーチャファイター3tb(PCB)	2,000
★ST-V★	
ST-Vマザー	6,000
ウインターヒート(ソフト)	500
コットンII(ソフト)	2,000
コラムス97(ソフト)	500
サンドアール(ソフト)	1,000
シーバスフィッシング(ソフト)	1,000
蒼穹紅蓮隊	10,000
女三四郎	30,000
カダッシュ	8,000
奇々怪界	12,000
グレートソードマン	15,000
サンダーフォックス	12,000
タイムトンネル	100,000
中華大仙	4,000
特殊部隊UAG	15,000
ドンドコドン(サブ)	4,000
バーディーキング2	5,000
ファイターズインパクト	8,000
プリルラ	25,000
べんべろべえ	25,000
まじかるでーと ドキドキ告白大作戦	6,000
ルナーク(サブ)	3,000
レインボーアイランド	25,000
―― ライジング ――	
ブレイブブレイド	25,000
疾風魔法大作戦	6,000
魔法大作戦	20,000
―― 日本物産 ――	
UFOロボダンガー	16,000
ギャリバン	20,000
―― 彩京 ――	
ロードランナー ディグ・ザ・ファイトVer.B	10,000
ガンバード	10,000
ストライカーズ1945	15,000
ストライカーズ1945II	20,000
スペースボンバー Ver.B	14,000
ソルディバイド	12,000
―― データイースト ――	
SRD	10,000
イエローキャブ	15,000
サンダーゾーン	25,000
スタジアムヒーロー	3,000
ダークシール2	10,000
ダンクドリーム'95	5,000
ナイトスラッシャーズ	40,000
バッテン・オハラのスチャラカ空中戦	28,000
魔境戦士(Pなし)	8,000
マジカルドロップPlus1	4,000
ラストミッション(海外)	10,000
ファイナライザー	15,000
プレミアムサッカー	4,000
魔獣の王国	38,000
マンハッタン24分署	5,000
メガゾーン	5,000
メタモルフィックフォース	35,000
ラビリンスランナー	20,000
リングの王者	1,000
ロードファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000
ロックンロープ	16,000
―― UPL ――	
NOVA2001	15,000
アクロバットミッション	8,000
オメガファイター	6,000
タスクフォースハリヤー	6,000
―― ビスコ ――	
古今東西干支物語	3,000
女流将棋教室	18,000
ドリフトアウト'94	8,000
五月陣戦2	6,000
五月陣戦3	30,000
連珠貴族	2,000
―― テクノスジャパン ――	
エキサイティングアワー	6,000
ザインドスリーナ	8,000
シャドーフォース	15,000
―― 東亜プラン ――	
ドギューン	8,000
フーピー	5,000
―― 日本システム ――	
弾銃フィーバロン	10,000
パズルでボーリング	3,000
―― 任天堂 ――	
ドンキーコング3	10,000
―― ビデオシステム ――	
すくすく犬福	38,000
ハットリス	2,000
ラビオレプス	16,000
―― ユニバーサル ――	
ジャンピングジャック	10,000
―― その他 ――	
リアルアンドフェイク(ソフト)	5,000
リアルブレイク	10,000
ロジックプロ2	1,000
―― 麻雀・花札 ――	
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン	25,000
スーパーリアル麻雀VS	15,000
E雀さくら荘~空き部屋あります~	18,000
VS麻雀乙女繚乱	20,000
対戦ホットギミック	15,000
対戦ホットギミック快楽天	15,000
アイドル雀士スーチーパイIII	128,000
麻雀エンジェルキッス	8,000
麻雀エンジェルキッス	10,000
流星雀士キララスター	8,000
E雀ハイスクール	18,000
E雀ハイスクール	25,000
アイドル麻雀放送局	1,500
イメクラ麻雀	1,000
お雀子クラブ	1,000
ギャルの告白	1,000
グッっとE雀	2,000
ジャンジャンパラダイス	17,000
スーパー大中華園	50,000
セーラーウォーズ	8,000
セーラーウォーズ R	28,000
戦国麻雀	2,000
天開眼	3,000
ときめき麻雀パラダイス	10,000
ときめき麻雀パラダイス~ドキドキ編~	20,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血 麻雀宣言!	1,000
ファイナルロマンス	2,000
ファイナルロマンス4	20,000
ファイナルロマンスR	3,000
麻雀Gメン89	2,000
まーじゃん4Pしましょ	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園 卒業編	4,000
麻雀学園祭2	20,000
麻雀キャンパスハンティング	1,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀激写	10,000

最新情報満載! トライホームページ **http://www.try-inc.co.jp** アミューズメントタワー情報もこちらでチェック!

品名	価格
―― ナムコ ――	
ブレイブブレイド	25,000
アクアラッシュ	45,000
開運クイズ 幸運の旅人	45,000
ダンシングアイ	22,000
ダンシングアイ	20,000
パカパカパッションスペシャル	45,000
ミスタードリラー	65,000
アウトフォクシーズ	18,000
エクスバニア	8,000
グロブダー	15,000
スーパーワールドスタジアム'95	2,000
スーパーワールドスタジアム'97	2,000
スカイキッド	20,000
ゼビウス 3D/G	10,000
ドルアーガの塔	25,000
ニューラリーX	20,000
ネビュラスレイ	18,000
バーニングフォース	22,000
爆突機銃艇	70,000
パック&パル	25,000
パックマニア	30,000
マーベルランド	20,000
子育てクイズマイエンジェル3	8,000
メトロクロス	20,000
ラリーX	20,000
―― SNK ――	
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	60,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	9,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	9,000
サムライスピリッツ ~侍魂~	20,000
MV1-F	12,000
MV1-FZ	12,000
★NEO-GEO★	
2020年スーパーベースボール	1,000
ASOII	4,000
アンドロデュノス	3,000
オーバートップ	12,000
餓狼伝説	2,000
餓狼伝説2	500
餓狼伝説3	500
キングオブザモンスターズ2	1,000
クイズキングオブファイターズ	1,000
クイズ大捜査線	2,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000
マジカルドロップ3	5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	6,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	5,000
ミューテーションネイション	2,000
メタルスラッグ2	8,000
ラストリゾート	6,000
リアルバウト餓狼伝説	500
リアルバウト餓狼伝説2	2,000
リアルバウト餓狼伝説2(海外)	5,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
★その他のシステム★	
SAR(Pなし)	10,000
オズマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	6,000
航空騎兵物語	6,000
スカイソルジャー	7,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
―― アトラス ――	
ぐわんげ	20,000
エスプレイド	27,000
―― テクモ ――	
とんでモクライシス	8,000
ガズラー	12,000
ギャロップレーサー2	6,000
ギャロップレーサー3	8,000
ジェミニウイング	8,000
スターフォース	17,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ++	16,000
フレイムガンナー	8,000
ボンジャック	20,000
雷龍	10,000
ワールドカップ'90	1,000
―― アイレム ――	
R-TYPE	18,000
アンダーカバーコップス	30,000
対戦タントアール サシッす!!(ソフト)	1,000
ダイナマイト刑事(ソフト)	5,000
バーチャファイターキッズ(ソフト)	100
ばくばくアニマル(ソフト)	500
ファイナルファイトリベンジ(ソフト)	5,000
ぷよぷよSUN(ソフト)	500
プロ麻雀極S	9,000
★その他のシステム★	
ゴールデンアックス2	24,000
コラムス	2,000
サンダーフォース AC	8,000
ティップタップ	10,000
ファンタジーゾーン	18,000
ぷよぷよ	2,000
フリーキック	500
フリッキー	15,000
ホッパーロボ	20,000
モンスターランド	18,000
レッスルウォー	2,000
ロボレス2001	18,000
―― セイブ開発 ――	
サイオン	30,000
バイパー フェイズワン	15,000
バイパー フェイズワン New Ver.	17,000
ライデンファイターズ	15,000
ライデンファイターズ(サブ)	1,000
雷電DX	15,000
―― タイトー ――	
上海~昇龍再臨~(G-ネット)	80,000
フリップメイズ(G-ネットソフト)	2,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	9,000
ダライアス外伝(サブ)	18,000
パズルボブル2(サブ)	500
パズルボブル2X(サブ)	500
パズルボブル3(サブ)	500
パズルボブル4(サブ)	6,000
プチカラット(サブ)	1,500
ぽっぷんぽっぷ(サブ)	2,000
★その他のシステム★	
Gダライアス	10,000
Gダライアス ver. 2	10,000
ヴォルフィード	5,000
エンパイアシティ1931	12,000
黄金の城	20,000
リバレーション	5,000
ワールドカップバレー'95	5,000
―― ジャレコ ――	
エクセライザー	8,000
ゲーム天国	8,000
サイバトラー	20,000
ソルダム	8,000
テトリスプラス	4,000
テトリスプラス2	6,000
ビッグストライカー	2,000
ロッドランド	18,000
湾岸戦争	10,000
―― コナミ ――	
NBAプレイバイプレイ	55,000
グラディウスIV	30,000
★SYSTEM GX★	
ウィニングスパイク	5,000
沙羅曼蛇2	6,000
スラムダンク2	10,000
セクシーパロディウス	7,000
対戦とっかえだま	4,500
ツインビーヤッホー	6,000
ときメモ対戦ぱずるだま	2,500
ドラグーンマイト	18,000
★その他のシステム★	
G. I. JOE	25,000
T.M.N.T	4,000
X-MEN	20,000
悪魔城ドラキュラ	108,000
餓流禍	10,000
クライムファイターズ2	12,000
クライムファイターズ2(4PVer.)	10,000
グラディウスII	20,000
グラディウスIII	30,000
恋のホットロック	40,000
ゴルフィンググレイツ(Pなし)	1,000
サーカスチャーリー	7,000
沙羅曼蛇	20,000
サンセットライダーズ	32,000
シティーボンバー	15,000
少林寺への道	6,000
スーパーコブラ(海外)	10,000
タイムパイロット	8,000
にゃんにゃんパニック	35,000
バトランティス	30,000

品名	価格
VIVID DOLLS(ソフト)	1,000
イスパイアル	5,000
イレブンビート(ソフト)	500
エクストリームダウンヒル	6,000
オセロダービー	3,000
カンガルー	12,000
ガンネイル	10,000
サンドスコーピオン	10,000
上海真的武勇	8,000
上海III	15,000
スーパーオセロ	5,000
スーパー上海	6,000
スターソルジャー バニッシングアース(ソフト)	1,000
セルフィーナ	8,000
ダブルウイングス	20,000
チェンジエアブレード	15,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
チャンピオンベースボールPart2	5,000
中国龍	6,000
中国龍IIスペシャル	28,000
ノストラダムス	15,000
ハイパーデュエル	10,000
パチンコセクシーリアクション(P付)	18,000
碑岩II 仇討外伝	2,000
ブラックホール	5,000
プリメーラ	5,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
マーカム	6,000
もうぢゃ	2,000
リアルアンドフェイク	22,000
麻雀個人教授	2,000
麻雀シスターズ	3,000
麻雀大予言	1,000
麻雀大霊会	2,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀ナンパストーリー	1,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀念力手	8,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ビタミンC	1,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀やるなら	2,000
麻雀四姉妹 若草物語	4,000
麻雀四姉妹 若草物語	6,000
麻雀恋愛倶楽部	3,000
リアル麻雀牌牌	2,000
列島横断 熱局雀士	1,000
龍雀	2,000
わくわくキャッチャー	1,000
かぐや姫	20,000
恋こいしましょ2	20,000
スーパー華パラダイス	3,000
華をやらねば	2,000
華折鶴	4,000
華弥生	3,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

集え!ゲームの聖地へ! Tel. 03-5295-2345

ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

コントロールボックス・筐体

シグマ電子 新製品 **雷神** ¥29,800

シグマ電子 **AV-6000** ¥26,000

KIC **パナカスタムロング** ¥34,000

セガ アストロシティ ¥50,000~

シグマ電子 新製品 **風神** ¥32,800

シグマ電子 **Σ-8000** ¥15,800

KIC **パナツインロング** ¥38,000

株式会社 **トライ**

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。

お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

攻略特集

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

クラッキンDJ …… 68
リッジレーサーV …… 70
セガ ストライクファイター …… 72

初級攻略の一発目は、先月号の表紙を飾った『クラッキンDJ』。今回は本作の隠し要素を一気に紹介するぞ。キミは「bonus tune」をプレイしたか？　続く『リッジレーサーV』は、ドライビングの基本テクニックから徹底解説していくぞ。コース攻略では、初級「PARK TOWN」を攻めまくり！　今回からミッション攻略に突入する本格フライトシミュレータの『セガ ストライクファイター』。エースパイロットを目指して、Let's Take Off!!

Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

ナスカーアーケード …… 74
プラネットハリアーズ …… 76
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ …… 82
ガンスパイク …… 94

『ナスカーアーケード』は中級コースの攻略だ。8周という長丁場をいかにミスなく走るかが入賞のカギになるぞ。腕力重要か!?　発売が遅れた関係で1回休載させていただいた『プラネットハリアーズ』だが、今回から攻略再開。ステージ1をおさらいしつつ、ステージ2をロックオン！　先月号で隠しキャラ「ロックマン」を紹介した『ガンスパイク』。今月は難しい後半ステージの攻略と、前号に続くタイムリリースキャラ「バレッタ」の紹介。君はもう使ってみたかな？　第2回全国大会開催決定で盛り上がること必至の『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ』は、おなじみの記事に加え、開発者インタビューも掲載。シンプルなゲーム性はどこから生まれたのか？　気になる人は即チェックだ！

Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

ドラゴンブレイズ …… 99
1944 …… 104
ゴルゴ13 …… 106
テトリスT.A. …… 108
がんばれ運転士!! …… 110
サイヴァリアリビジョン …… 112
婆裟羅 …… 114
スラッシュアウト …… 116
ギルティギア ゼクス …… 122
バトルギア2 …… 128

『ドラゴンブレイズ』は魔界ステージに突入。敵の弾幕をくぐり抜け、異界王ダリオスを討て！　攻略最終回の『1944』はステージ12〜15を攻略。撃墜王の称号を勝ち取ろう。『ゴルゴ13—奇跡の弾道—』は、上級者にうってつけの「ゴルゴモード」を紹介。『テトリス THE ABSOLUTE』はマスターランクへの道、そしてメダルの謎に迫る！　『がんばれ運転士!!』は、前号に引き続きコース攻略。確実な運転をマスターし、より高い評価を目指せ。弾幕の狂宴『サイヴァリア リビジョン』も今回でラスト。XX-ステージでバズの極限に挑め！　激動を乗り越え、ついに最終決戦を迎える『婆裟羅』！　最終ステージの攻略をお届け。長かった戦いに、終止符を打て!!　『スラッシュアウト』のマップ攻略もラストステージへ。敵キャラ完全技表&開発者インタビューもあるよ。『ギルティギア ゼクス』は、新ネタ「足払いキャンセル」を交えたガードレベル重視の戦術が中心。モノにしてさらなる高みを目指せ!!　『バトルギア2』は超上級ステージを攻略。大胆かつ繊細なコーナリングがカギだ。

今月は本作の隠し要素を一挙大公開だ！

©SEGA/Hitmaker Co.,Ltd. 2000

今回は隠し要素をドーンと紹介！ 名作「アウトラン」のVGMをフィーチャーした「bonus tune」の存在も明らかに！

TEXT：先月号の写真が不評だったJurio

ALL SELECT MODE 出現!!

ファン待望の全曲モードがついに出現。設定はオペレーター専用コマンドとなっているので、店員さんに頼んでみよう。

－モードへの入り方－

フェーダーを「右→左→右」と入力して、画面左上に表示されている時間内にスタートボタンを押す

「double moon」を突破せよ！

「bonus tune」をプレイするためのネックとなるのが、2面に出現する「double moon」。この曲は2面に登場するものの、実は3面に登場する一部の曲よりも難しかったりする。そこで「double moon」をクリアするために押えておきたいポイントをここで解説しておこう。

この曲の難しい部分は、なんと言ってもキューイング＆カットインを連続で行なわなくてはならないところ。さらに、その間に左下の写真のようなスクラッチが多数挟まってくるので非常に手強い。

そこでオススメしたいのが下図のような手順。キューイング＆カットインを行なったあとに、すばやくフェーダーを中央に戻す作業が意外とクセモノなので、そこをカットインした手と反対の手でフェーダーを中央に戻そうというわけだ。こうすれば、次々と降ってくるキューイング＆カットインをスムーズにこなすことができるぞ。

その他に押さえるべきポイントは、同方向へのスクラッチぐらい。いわゆる、スクラッチとスクラッチの間にミュートを挟まなくてはならない場面だ。これに関しては前号で詳しく解説してあるので、そちらを参照してほしい。

bonus tune！登場！ 難度も高いぞ。

見事クリアすると、普段は見ることができ

「bonus tune」を遊んでみよう！

音ゲーのジャンルでは定番となりつつある「追加ステージ」がクラッキンDJにも存在することがわかった。やり方は、難易度を示すレコードの合計が3曲合わせて24個以上になるように選曲して、3曲目をクリアするというもの。見事成功すれば、その後にボーナスとして1曲多くプレイできるようになるぞ。

オススメルート

「bonus tune」を遊ぶためには、冒頭で紹介している「オールセレクトモード」になっていない場合、選曲ルートが限られてくる。ゲームシステム上、2面までは難度の高い曲(曲セレクト画面で右側にある曲)をクリアしていかないと、3面で規定レコード数達成のために必要不可欠な「rumble storm」レコード12個)」や「take it so hard(レコード13個)」をプレイすることができないからだ。

下に挙げた曲順は編集部のオススメルート。「bonus tune」をプレイするだけなら、最後は「rumble storm」を選択したほうが無難だろう。

rumble storm

double moon

nightmare

ゲー事典　**みかんメーター？**：画面中央下にあるレコード盤が6つに分かれたようなメーター……。これは現在かけているレコードのどの部分の音を出しているかを示している。基本的にはメーターの上の部分に表示が来ていると、「ビヨヨ～ン」といった歪んだ音が出力され、“フェーダーを使ってスクラッチ”なんて芸当ができるぞ。

おまけ要素も盛りだくさん！

アナザーファクター

Another Factor

「CRACKIN' DJ」にはおまけ要素も たくさん用意されており、どれも独特な 演出でプレイヤーを楽しませてくれる。 ぜひ一度トライしてみてほしい。

「secret tune」が出現

①デモ画面でフェーダーを「右→左→右」にスライドさせる
②画面左上にカウントダウン表示が出るので、時間内にスタートする
③曲セレクト画面で、「lesson tune」の代わりに「secret tune」が出現する

「secret tune」を選んでプレイすると1曲だけで終了してしまうが、曲の演奏時間は非常に長い。また、ゲーム中はスクラッチやキューイング&カットインなどの指示がなく、好きなようにプレイできるようになっている。ぜひとも君のクールなプレイでギャラリーを沸かせてくれ！

通常は選択画面の一番左に「lesson [illegible]」がある[illegible]

これの代わりに「secret tune」が選択画面の一番[illegible]ます。

[illegible]中に指示が出ない[illegible]クール[illegible]くれ！

隠し背景の出し方

VJ-mode

ゲーム画面になってから最初に出てくるカットインまでに、スタートボタンを押しながらフェーダーで4回ミュートする

通常流れるキャラメインの背景が、幾何学模様や光が飛び交うものに変化する。

幾何学模様や光のアートを[illegible]

CDJ-mode

ゲーム画面になってから最初に出てくるカットインまでに、スタートボタンを押しながらフェーダーで8回ミュートする

画面中央部にそのときスクラッチしている音源をあしらった円盤が出現する。カットインで変化させて楽しもう。

こちらは8回ミュートしなくてはならないので[illegible]よう。

SPEEDED-UP ver. & SUPER SPEEDED-UP ver.

①デモ画面でフェーダーを「右→左→右」にスライドさせる
②画面左上に表示される時間内に右のターンテーブルを時計回りに1回転または5回転させる
③成功すると、それぞれ「SPEEDED-UP ver.」「SUPER SPEEDED-UP ver.」の文字が表示される
④表示を確認したらスタートボタンを押す。それぞれ1.4倍、2倍のスピードで曲をプレイできる

成功すると「SPEEDED-UP ver.」の文字が画面左上に表示される。

[illegible]の「SUPER SPEEDED-UP ver.」[illegible]

INTERNET RANKING

CRACKIN' DJホームページ（http://www.hitmaker.co.jp/game/DJ/home.html）にて インターネットランキングを開催中！

パスワードを出現させよう

まず、インターネットランキングに登録するには、そのプレイ結果情報を含んだパスワードが必要。そのパスワードだが、1曲でもSクラス以上のランクを出せば、ゲーム終了後に出るスコアランキング画面で表示される。このパスワードをメモしたら、あとはヒットメーカーのホームページへ行って、君のスコアを登録すればOKというわけ。1曲ごとにスコア集計を行なっているので、上位を狙うチャンスは十分にあるぞ。Let's Try!!

パスワードを長くさせない方法

複数の曲でSクラス以上のランクを出すと、条件を満たした曲数だけパスワードが長くなり、最大で40文字近くになってしまう。

そこで、登録したくない曲をパスワードから省く方法を紹介しよう。やり方は、曲ごとのクリア表示が出たあとに、スタートボタンを押した状態でリザルト画面へ入るというもの。リザルトの表示が出たところでスタートボタンから手を離せば、そのときプレイした曲のパスワードは含まれなくなるぞ。

Sクラス以上を叩き出せ！

ゲーム終了後、ランキング画面にパスワードが出るぞ。

パスワードを入手後、ヒットメーカーのホームページへGO！

キミは「DOPE」&「CRACKIN' DJ」を出せるか!?

ゲー事典 上位クラスを出すには：曲にもよるが、Sクラスを出すにはおおよそ200万点くらいを叩き出せばいい。したがってコンボ点などを考えると、難度が極端に低い曲よりも、ある程度の難度で、スクラッチが多い曲のほうが出しやすくなっている。「DOPE」クラスを超える「CRACIKN' DJ」クラスは、さらに上の規定点数に達していれば得られる最高の称号だ。

ドリフトに魅力を感じろ！

RIDGE RACER V Arcade Battle

「家で超やり込んだぜ」と言うリッジファン諸君！
ついにゲーセンデビューするときがやってきたぞ。
ぜひキミの"ドラテク"をゲーセンで披露して、
視線を釘付けにしてくれたまえ！

担当：スロマニ・キャラ[illegible]

移植として発売が迫っているこの作品。PS2版との大きな違いは操作感覚にある。コントローラとハンドルの操作感覚が違っただけでも、まったく違う新鮮な感覚を味わうことができるアーケード版「リッジレーサーV」。指定されたコースで搭乗するマシンはPS2版と同じだが、やっぱりゲーセンでギャラリーの視線を浴びるには、それなりのテクニックが必要になる。

そこで今号から、初心者にもオススメできるドライビングテクニックとコース別でコーナリングポイントを攻略していくぞ。[illegible]らず、これを読んだら速攻でゲーセンへ攻めに行ってくれ！

タイムトライアルモード発覚!!

レースモードでライバルカーと競うのではなく、最速タイムを狙いたい！という人は、ぜひ「タイムトライアルモード」で楽しんでくれ。

①コイン投入後、視点切り替えボタンを押したままアクセルを踏んでゲームスタート

②そのまま搭乗マシンを選択するまで視点切り替えボタンを押し続ける

これでコースセレクト画面の右上に「T・T」の表示出ていれば、タイムトライアルモードの入力が成功。あとはコースを独占して、一人旅をキメることができるぜ。レッツトライ！

コースセレクト画面まで視点切り替えボタンを押しておけば完璧。

コースの記録保持者とのタイム差が明確にわかるシステムになっている。

さまざまな走行テクニック

速く走るためのテクニックとして「アウトインアウト」という走法がある。道幅一杯を使って、コーナーを限界ギリギリの速度で駆け抜ける走法。これがドライブレースの基本になる。もちろん、マシンがグリップ状態なら言うことはない。

レースゲームという性質上、コーナリングは迅速に行ないたい……。しかし、グリップで曲がるには大幅に速度を落とさなければならない急なコーナーも存在する。そこで出番となるのが俗に「ドリフト」と呼ばれる走法だ。マシンはコーナーに進入してから脱出するまでに必ず"方向"を変えなければならない。ここで言うドリフトとは、この"方向"をマシンのテールを滑らせることで一気に変えるテクニックなのだ。このテクニックを使えば、ヘアピンなどの急なコーナーに対して、グリップで曲がるときより少ない減速幅で抜けることができる。

ドリフトのきっかけ作りだが、現実とは違って「リッジレーサー」ではそれほどシビアでない。ある程度の速度が出ていれば、ブレーキかアクセルオフによる減速を行なうことで簡単にマシンを滑らせることができる。しかし、逆に言うと一度決めたコーナリング中に減速を行なうとデタラメな走行になってしまうので注意しよう。また、減速を行なうときにハンドルをどれほど切っているかで、マシンが横を向くスピードが異なる。多めに切れば速く、少なめに切れば遅くマシンが向きを変えるので覚えておくといい。

最後にライバルカーのパスの仕方についても少し触れておこう。ライバルカーはコーナリングの際に、直線時にいた位置をキープしたまま曲がるクセがある。つまり、アウトにいたらインを突き、インにいたらアウトから追い抜けばいいというわけだ。

基本の走行ラインは"アウトインアウト"

ヘアピンでは"ドリフト走行"

コーナーに入る前にライバルカーの位置を把握しておくと、ラクにパスできるぞ。

ゲー事典 **限定グッズ登場！**：「リッジレーサーVアーケードバトル」の発売記念限定グッズが、全国のナムコ直営店（一部を除く）にて抽選でプレゼントされることとなった。ネックストラップ、ステッカー、ピンズ……などなど、リッジファンにはたまらないラインナップ!! 詳細を知りたい方は、本誌P53の「BRAND NEW UPDATES」を参照してほしい。

SEGA STRIKE FIGHTER

セガストライクファイター

ミッション攻略開始！

まずは中級者向けミッションからスタート。
旋回とミサイル回避をふまえたうえで、
ルートを覚えて効率よく敵を撃破しよう。

Text : SHO

MISSION 1 「F海峡奪回作戦」

ターゲット数=6

MISSION 1
「F海峡奪回作戦」
●…ターゲット
START

ミッション1は、海峡の谷間を低空飛行することになる。自由に飛び回るという印象の地上攻撃ミッションだが、谷間がそのまま道しるべとなっているので、ターゲットを探す必要はない。谷間を道なりに進んでいくとターゲットとなる戦艦が現れるので、ミサイルで素早く撃破だ。

注意したいのは、戦艦の上を飛んでいるヘリ。このヘリは、自機が戦艦を攻撃している間にミサイルを撃ってくるいやらしい敵だ。ターゲット目的外の敵機ではあるが、先にロックオンしてミサイルで落としておくことをおすすめしたい。ミサイルを撃たれてもあわてずに回避。敵ミサイルを回避する方法は前号でも紹介したように、「引きつけてから機首を下げる」だ。

また、戦艦のロックオンに夢中になると低空飛行になりがちなので、地面との接触には十分注意しよう。

地上に気を取られているとヘリがミサイルを撃ってくるので注意。

MISSION 2 「爆撃機迎撃」「空爆阻止」

「爆撃機迎撃」ターゲット数=6
「空爆阻止」ターゲット数=6

ミッション2からは、2つのルートのどちらを通るか選択できるようになるわけだが、大型爆撃機を撃墜するという任務はどちらも同じ。何が違うのかと言うと、爆撃機の機種と配置ぐらい。「爆撃機撃墜」がB-52、「空爆阻止」がB-1になる。ただ、B-52は不用意に近寄るとバルカンで反撃してくるので多少やっかい。とにかく安全にクリアしたい人は「空爆阻止」を選択するほうがいいだろう。

どちらのルートも、スタート後にターゲットが3機編隊で飛んでいるのが見えるので、軽く撃墜しよう。これで残りターゲット数が3機となるわけだが、左右どちらかに旋回していけば視界にターゲットが見えてくるはずなので、個別に撃破すれば楽勝だ。ただ、最初の3機を撃墜したあとレーダーに映るターゲットを急旋回で追うと、B-52はバルカンで反撃してくるので、無視して別のターゲットを探したほうがいい。

また、爆撃機との距離が近いとロックオンしてもミサイルが当たらないことがあるので、なるべく距離をおいてミサイルを発射。ミサイルが外れた場合は無視して次のターゲットを探すほうが早いぞ。

必要以上に敵爆撃機と接近したら無理にミサイルを撃たないほうがいい。

近距離ならば、ミサイルよりもバルカンで攻撃したほうが撃墜しやすい。

「空爆阻止」は斜め下方向にB-1が3機見えるので、素早くロックオンだ。

「爆撃機迎撃」は遠くにB-52の3機編隊が見えるので一気に加速しよう。

B-52はバルカンで反撃してくるので、うかつに近寄らないこと。

空中給油：中級者向けミッションでは、ミッション2をクリアするとボーナスステージの空中給油へと進むことになる。ボーナスステージと言えども難度は高いが、成功すればボーナス得点のほか、自機のダメージを10%回復してくれるのだ。コツは慣性を考えて操作すること。左右の動きは操縦桿ではなくラダーを使い、細かく調整することが大切だ。

MISSION 3
「前線基地攻撃」
ターゲット数=7
「空港攻撃」
ターゲット数=6

このミッションから、より自由な飛び方でターゲットを探して撃破することになるが、漠然とターゲットを探すだけでは、あっという間にタイムオーバーになってしまう。そこで、左のマップに効率のいいルートを表示してみたので参考にしてほしい。

「前線基地攻撃」で注意したいのは①のターゲットで、低空で進入すると手前の障害物に邪魔されて破壊できない恐れがある。それを防ぐためにも手前で上昇し、斜めから角度をつけて攻撃しよう。もしも①の破壊に失敗した場合は、とりあえず無視してルート通りにターゲットを破壊。そして最後のターゲットを破壊したあとに①をロックオンすればギリギリ間に合うぞ。

「空港攻撃」では、飛び立つ爆撃機もターゲットになっているが、始めに飛び立つ爆撃機以外は無視してOK。規定数は6なので、無理に爆撃機を破壊する必要はないのだ。地上攻撃は一つのミスが致命傷になることを忘れずに……。

MISSION 4
「スクランブル発進」
ターゲット数=5
「援護要請」
ターゲット数=5

中級者向けミッション最大の山場である空中戦。どちらのミッションも、敵戦闘機をいかにして撃墜するかが重要になってくる。

選択するミッションにより大きく変わるのが、開始時の敵配置。「スクランブル発進」では前方にターゲットが近い距離で4機並んでいるのが見え、さらにそのすぐ後ろに1機隠れている。「援護要請」では距離を取りながら一列に3機並んで上空を飛んでくる。

どちらのミッションもスタート直後に正面から自機側に向かって飛んでくるので撃墜するチャンス。正面から向かってくる敵機にミサイルを当てるには、減速するのがコツだ。「スクランブル発進」では、最初に4機落とせるので非常に楽。腕に自信がない人はこちらを選んでおこう。また、どちらのミッションも空母からの発進になるので、敵機の位置が非常に高い。特に「援護要請」ではスタート直後の敵機の位置が高いので、素早い上昇を心掛けよう。

「スクランブル発進」では前方から4機並んで飛んでくるのでチャンス。

「援護要請」では3機のターゲットが自機より高い位置を突進してくる。

敵戦闘機の背後を取る

敵機の背後に回る手段として、減速して敵機に追い抜かせるという方法がある。ただ、減速していると敵機のミサイル攻撃を受けやすいというリスクがあるので、注意が必要だ。旋回して敵機ともつれた場合などが使いどころで、減速しながら敵の背後を取るようにするといい。うまく追い抜かせたらスラストレバーを戻し、敵機を追撃しよう。

レーダーをよく見て位置を確認しつつ急減速。エアブレーキも忘れずに。

MISSION 5
「石油プラント制圧作戦」
ターゲット数=7
「戦略拠点壊滅作戦」
ターゲット数=7

敵を攻撃するという点では、これが最終ミッションとなる。マップを見てもらえば分かると思うが、両ミッションとも同じ地形で、スタート地点とターゲットの位置が違うのだ。

どちらもマップに表示してあるルートで飛行すれば、ターゲットを破壊することはたやすいはず。ただ、さすがに最終ミッションともなると敵の攻撃がすさまじく、ぼやぼやしているとミサイルの餌食となってしまう。また、マップに表記してある①のターゲットは、低空でミサイルを発射しても手前の障害物に邪魔されることがあるので要注意。

両ミッションとも始めのターゲットを破壊したあとは、すぐに旋回せず、少し飛んでから大きく旋回したほうがいい。そうすることで軌道上にターゲットを捉えつつ飛行することができ、攻撃も簡単になるからだ。あまり急いで旋回しても目標が近すぎるとロックできないし、何度も急旋回をするようでは、すぐタイムオーバーになってしまうぞ。

MISSION 5
「戦略拠点壊滅作戦」
START
●…ターゲット
①

ゲー事典 **最後のボーナスステージ**：実質的にはミッション5で最後となるのだが、実際のプレイではミッション5のあとに着艦ミッションが存在する。空母に着艦するだけのミッションだが、慣れるまでは意外と難しい。ボーナスステージなので失敗してもゲームオーバーになることはないが、せっかくクリアしたのならキレイに着艦して終わらせよう。

1位でGOAL!! 中級編PART1

NASCAR ARCADE ナスカーアーケード

今回攻略する中級コースは、前回のような300km/hを超える高速コースと違って、敵車のパッシングの方法がポイントになるぞ!

Text：亜音速の奏孔師するする

LENGTH : 0.75 mile D-shaped-o
BANKING : 14 degrees

インをキープして順位を上げよう!

今回攻略する中級コース「R-R」は、1周が0.75マイルと短く、「D」の形をしているオーバルコースだ。

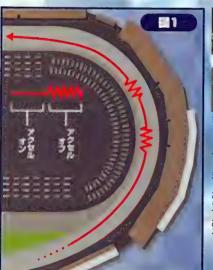
直線が少ないために加速がしにくいこのコースの攻略のポイントは、順位を上げるために敵車を追い抜くライン取りと、タイヤのグリップを失わない適切なステアリングの角度を把握すること。

まずはその部分をチェックしてからレースに入りたい。

攻略の基礎 その1 第1ターンは減速2回で!

スタート地点をマップで確認すると、ゆるいカーブとなっているが、そのゆるいカーブになっているずっと先の部分から第1ターンが始まる。

第1ターンは、カーブが少しずつきつくなっていき、裏側の直線へつながっている。

そのため、減速はコーナーの奥で行なわれることになる。

第1ターンでは、後半の部分で2回アクセルオフし、減速して曲がる。

そのラインを表したのが図1の赤い矢印だ。できるだけ全開で粘って奥まで進み、グリップするのが難しくなってきたところで、横Gを弱めるためにー度アクセルをゆるめ、そのすぐ先で、もう一度アクセルをゆるめてコーナー出口でふくらまないようにし、敵車を抜くラインをキープする。

このときのステアリングの切り角だが、90度を超えたあたりで止めるようにすること。

理由は、あまりステアリングを切りすぎるとテールが流れてしまい、グリップを失ってしまうからである。

攻略の基礎 その2 第2ターンは減速1回で!

第2ターンは、第1ターンと逆に少しずつカーブがゆるくなってスタート地点に戻る。

すなわち減速は早い時期に行ない、後半のゆるいカーブで加速していくことになる。

第2ターンでは、前半の部分で1回アクセルオフし、減速して曲がる。

そのラインを表したのが図2の赤い矢印だ。敵車のイン側を目指して強く切り込んで(キックバックまで切り込まないように注意!)インをキープし、インを突き切ったところでアクセルをゆるめ、グリップが回復したところでさらにインをキープしつつ、加速のために少しずつミドルにふくらみながら抜けていく。

ゲー必勝 中級コースは、全長が短く直線がほとんどないために、走行ラインの弧が小さくなり速度が上がりにくい。ここでの最高速度は、どうにか200km/hを超える程度だ。オーバルコースでは珍しい展開のレースと言えるだろう。

1st LAP ファーストラップ

中級 RIR RICHMOND INTERNATIONAL RACEWAY

スタート地点がゆるいカーブの途中にあるため、ローリングスタート中のオートドライブ状態が解ける前から、ステアリングをしっかり強く握り、スタート直後にゆっくりイン側に入っていけるように準備しておこう。

ここでゆっくりインに入り、ドラフティング（＝スリップストリーム）を活用しよう！

スタート直後、ゆっくりとイン側にラインを移していく。ぶつかるな！

29位のうしろを抜け、イン側に出たら第1ターンへ進入。

このとき自分が走ることができるのは、敵車イン側の空いている部分。この狭い幅のなかで敵車を抜いていく！

第1ターン。自分が走れる幅は車1台分しかない！ 緊張するぅ〜！

第1ターン1回目の減速を行ない、まずはインをキープ。

そのすぐあとに2回目の減速を行ない、コーナー出口でふくらむのを抑える。

もし出口でふくらむ気配がしたら、即アクセルをゆるめ、絶対にステアリングを強く切り込まないこと！

第2ターン。しっかりインをキープし、ふくらまないために減速！

裏側の直線で敵車の斜めうしろに入り、ドラフティングで加速して第2ターンへ進入。

第2ターンは後半が難しい。ふくらむと、敵車に接触して加速が鈍ったり、順位を落としてしまう原因となるので、危ないと思ったらすぐにアクセルをゆるめること！

1周目を終えて22位へ！

2nd LAP 2周目

中級 RIR RICHMOND INTERNATIONAL RACEWAY

少しずつ順位を上げていくなか、第1ターンの入口のカーブのゆるい部分では、敵車に真後ろからぶつからないように注意しながらドラフティングを使って加速し、その勢いでインへ切り込んでいく。

前回の攻略でも書いたが、敵車の後方に入ると、その敵車は急に加速するので、それにずっと付いていけば（＝いわゆる「あおって」いる状態）、楽に順位を上げることができるのだ！

もしインへ入るのが遅れたら、敵車を弾き飛ばしてでもラインを確保！

もし接触しそうになったら、敵車の斜め後方に素早くずれて、弾き飛ばそう！

車1台分しかない幅のなかで接触をしないように注意し、18位まで順位を上げつつ、第1コーナーを抜けていく。

第1ターン出口。短い直線でも敵車をロックオンして加速していこう。

裏側の直線に出たらまたドラフティングに入るが、敵車に密着しすぎるとイン側が見えにくくなり、切り込むタイミングを見失うことになってしまうので要注意！

早めにイン寄りにラインを変え、敵車よりも近道をするようにして、じわじわと順位を上げていこう。

第2ターン入口で15＆14位の車がバトル中！ これに巻き込まれるな！

第2ターンは、15＆14位のバトルに巻き込まれないようにして、そのバトルのイン側を抜いていき、13位で次の周に入れるようにしていく。

3rd & 4th LAP 3〜4周目

中級 RIR RICHMOND INTERNATIONAL RACEWAY

13位になると、前の敵車との距離が開くことが多い。

そういう場合は、ミドル・イン・ミドルのラインをトレースするようにして速く走るように努め、前をいく敵車との距離を詰めていこう。

後方集団のトップが見えてきた！ インを突いて順位を上げていくぞ！

第1ターンで敵車と絡まない場合の走行は、2回目の減速を弱めに行ない、少しふくらんでも構わないので速度が落ちるのを抑え、高い速度をキープできるようにしよう。

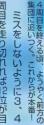
ただ、あまりにふくらんでしまうと、走る距離が増えるだけで終わってしまうぞ。

また、イン側のバンクがない部分に入ると制御不能になるので入らないように！

後方集団トップでの一人旅が続く。ここでの失敗は許されないぞ。

第2ターンでの単独走行時は、直前までの加速を意識しすぎてインを突くのが遅れると、減速してもインをキープできなくなる点に注意したい。

4周目を終える頃、ようやく前方の集団に追いつく。これからが本番！

ミスをしないように3、4周目を走り切れれば12位が目前！ ここからが勝負だぞ！

4周目を終えて13位。「半分走って30台中13位だから…」なんて甘く見ないこと。

ここからはよりシビアな走りが要求されることに！

怒涛の快進撃は次号にて！

ゲー事典 最高速度は200km/hそこそこだけど、8周という長丁場で直線が少ないとなると腕が大変！ ドラフティングに入っていればステアリングは軽いけど、入っていないと……。筋力トレーニングが必要かも！

いよいよ本格的に攻略スタート!!

ついに発売となる「プラネットハリアーズ」。今回は、3Dシューティング初心者向けの基本から、コアなプレイヤーでも気がつきにくい隠しアイテムに関するネタまで、お役立ち情報満載だ！

担当　三茶ハリアーズ

プラネットハリアーズの基本

プラネットハリアーズを楽しく遊び、上達していくためには、このゲームにおけるメインの攻撃手段である「ミサイル」のシステムと、その使い方をマスターすることが大切。ここでは、そのミサイルにまつわる重要な基本事項を解説していくことにしよう。

まずは、ミサイルの発射操作。これが少し変わっていて、ミサイルボタンを押しっぱなしにして敵キャラをロックオンし、ボタンを離すとミサイルが発射されるようになっている。また、ボタンを押しっぱなしにしている最中は、複数の敵キャラを同時にロックオンすることができ、数多くロックオンするほど、破壊後に出現するゴールドがより高いものになっていくのだ。

この複数ロックオンによるゴールド稼ぎが、このゲームのポイント。多くのゴールドを稼げば、スターショップで様々なアイテムを買って、有利にゲームを進めることができるというワケ。逆にゴールドが足りずに、必要なパワーアップアイテムを買い損ねると、後半のゲーム展開に深刻な影響が出る可能性も……。

同時にロックオンできる最大数は、敵キャラの種類と自キャラのロックオンゲージによって決定される。敵キャラには個別にロックオンフューエル消費量が設定されていて、画面上部のロックオンゲージがゼロになるまでロックオンできるようになっているのだ。

実際のプレイでは、敵キャラが複数で登場する場面がほとんどで、一瞬でフルロックオンの状態になっていることも少なくない。ちょっと慣れれば、ロックオン時の効果音でフルロックオンになったことが分かるようになるので、素早くミサイルを発射しよう。

ミサイルボタンを押しっぱなしにして敵キャラを複数ロックオンし……

ボタンを離すとミサイルが発射される。あとはゴールドを逃さず回収。

ここではキャラの性能差&特徴について説明していこう。当たり判定は、敵本体や敵の弾、コイン等のアイテムに対しては全キャラ同じ。しかし、ステージの地形や障害物に対する判定はキャラによって違い、コリー→グレン→ニック→エックスの順に大きい。

大きな差がある通常移動の速度は、グレンを1とすると、コリーが1.3、エックスが1.15、ニックが0.7。ローリングは全キャラ通常移動の2倍の速さとなっている。バルカンやビッグボムの性能は同じ。ミサイルの特徴は、下のカコミを参照。

初心者にオススメするのは、クセもなく扱いやすいグレンとコリー。エックスも悪くないのだが、ミサイルにやや扱いづらい面がある。ニックはミサイルが高性能で、初期ライフも1つ多いのだが、移動速度が遅く、弾避けが難しい。

移動速度が遅いニックは、敵弾回避にローリングを多用する必要がある。

ミサイル攻撃の特徴

キャラ	特徴
GLENN	ロックオンした数に応じて、全弾同時にミサイルを発射する。オーソドックスで扱いやすいミサイルと言えよう。初弾の着弾はコリーより若干遅いが、全弾ヒットまではグレンのほうがやや早い。
CORY	1発だけ発射されたミサイルが敵にヒットすると分裂し、他のロックオンした敵キャラにも着弾する。分裂から着弾までのタイムラグが気になる場面もあるが、基本的には高性能で使いやすい。
X	ロックオンした敵に対して、順番にミサイルを発射する。1発ずつミサイルを射出するため、多数の敵をロックオンしている場合、最後の敵に着弾するまでに大きなタイムラグが発生するのが弱点。
NICK	最強の性能を持ったミサイル(?)。ロックオンした敵に対して上空からレーザー状の攻撃が降り注ぎ、一気に破壊してくれる。着弾速度も4キャラ中最速で、敵に弾を撃たせない攻略が可能。

ゲー事典 本文中にもあるように、ニックは移動速度が遅いのが大きな弱点。高性能なミサイルや体力の多さなど、優れた要素はあるものの、他の3キャラと比べてかなり弾避けが難しいため、非常に扱いづらい印象を受けるキャラ性能になっている。ミサイルの性能を活かして、敵に弾を撃たせずに倒したり、ローリングによる弾避けをマスターすることが必要だ。

ステージ1&2 量産エネミー解説

ここでは、ステージ1&2に出現するザコキャラについて解説していこう。敵キャラの大まかな性質をつかんでおくことは、確実に上達の助けになるだろう。

STAGE 1 WINDEL

R-REX

消費FUEL：30

Rレックス：ステージ後半で、地上を走ながら突進して来る恐竜。誘導性能のないファイヤーボールを3発1セットで撃ってくる。

BATLER

消費FUEL：10

バットラー：ステージ前半で6匹の編隊を組んで登場。プテラと同様、誘導性能の低いファイヤーボール状の弾を撃ってくる。

PTERA

消費FUEL：10

プテラ：ステージ前半で6匹の編隊を組んで登場する翼竜。発射してくるファイヤーボール状の弾には、若干の誘導性能あり。

BARDMAN

消費FUEL：15

バードマン：背後から飛来し、プレイヤーを追い越したあとに反転して弾を撃ってくる。この弾はプレイヤーを狙っておらず、誘導性能もない。

PULSER

消費FUEL：15

パルサー：前方から高速で飛来し、プレイヤーの前で編隊を組んだあとにリング状のレーザー（発射方向はランダム）を撃ってくる。

GFO

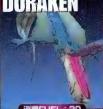
消費FUEL：15

ジーフォー：ステージ中盤のスターショップ後に出現。弾は撃ってこないが、かなりの速さで突進してくるため早めに破壊しないと危険。

GAOS

消費FUEL：5

ガオス：ドレイクンを攻撃すると、7匹が同時に出現。編隊を組んで、次第に収束していく円形の弾幕（誘導はしない）を撃ってくる。

DORAKEN

消費FUEL：30

ドレイクン：ステージ後半に出現する大型の敵。円状に広がる10発の弾を撃ってくる。攻撃すると分裂し、7匹のガオスが出現する。

POISON

消費FUEL：15

ポイズン：6匹編隊で出現し、空中を跳ねるような動きで接近してくる。左右からプレイヤーを挟み込むように大量の弾を撃ってくる。

STAGE 2 FOREO

FLOAT

消費FUEL：20

フロート：ステージ中盤の湖上に浮いているアメンボのような砲台。プレイヤーの進行方向を狙って、3発1セットの弾を撃ってくる。

SPECTRA

消費FUEL：20

スペクトラ：前半の森林地帯で出現。大きな爆風を発生させる浮遊機雷を大量にばらまいてくる強敵。直前に出るバリアで対応したい。

GARNET

消費FUEL：20

ガーネット：前半に出現するものは、高速で飛来しつつ、狙い弾を撃ってくる。後半のメタウイング地帯では、地上物として出現する。

MAGNA

消費FUEL：20

マグナ：後方からプレイヤーを追い抜いたあと、反転して弾を撃ってくる。引きつけてから大きく動けばまとめて避けることが可能。

SMALL EYE

消費FUEL：10

スモールアイ：ステージボス、サイクローバが産み出す小型の目玉。ゆっくりとプレイヤーを追尾し、体当たり攻撃を仕掛けてくる。

LAPIS

消費FUEL：20

ラピス：6機ワンセットで後方から出現。攻撃はレーザーによるものだが、赤いうちは攻撃判定がないので、これを目安に回避できる。

METAWING

消費FUEL：15

メタウイング：8機編隊で出現。誘導性能が高い弾を撃ってくる強敵。撃ち漏らした場合は、突進して来る本体にも十分な注意が必要。

ULTIMADILLO

消費FUEL：20

ウルティマジロ：後半の洞窟で8機×6セットが出現。1、6セット目は弾を撃って来るタイプで、2～5セット目は体当たり攻撃のみ。

BOMBAL

消費FUEL：ALL

ボンバル：ステージ中盤の湖上空に出現する気球型の砲台。かなりの遠距離から、高速で誘導性能のある弾を撃ってくるので注意が必要。

ゲー事典

敵キャラの弾の撃ち方補足：Rレックス……そのとき向いている方向に撃つ。　パルサー……リングレーザーの一部（どの部分かはランダム）がプレイヤーに当たるように撃っている。
フロート……プレイヤーが直進したらちょうど当たるように、進行方向の先を狙っている。　ラピス……ゆっくりプレイヤーのほうを向き、レーザーを撃つ。

STAGE 1 WINDEL

発売の待ち遠しいよいよ登場となる『プラネットハリアーズ』。ここでは前号で紹介したステージ1「WINDEL」をおさらいしよう。敵のパターンやアイテムの場所を覚えていけば、[illegible]

Text SHO

SCENE 1 発着用通路

アイテムBOXが出現したら、バルカンガンで破壊。中身のアイテムを回収しよう。

後ろから飛んでくるバードマンは、スティックを左右に振れば容易にロックオンできる。

ステージスタート後、発着用通路を突き進むハリアースに襲いかかる最初の敵は、緑色のバードマン(FUEL-10)。4機編隊が3セット出現するが、落ち着いて4機すべてにロックオンしていこう。3セット目を倒したあとには4つのアイテムBOXが出現する。バルカンガンで破壊し、ゴールドを回収だ。

SCENE 2-1 エアフロント1

発着用通路を出ると一列に並んだプテラ(FUEL-10)6体が4セット登場。1セット後に4つのBOX、3セット後にはトンネルの中にゴールドがあるので忘れずに取っておこう。4セット目はトンネルの中からロックオンできるので、すべて倒してゴールドを稼ごう。

トンネルの中のゴールドを取りながら、空中のプテラをガラス越しにロックオンしよう。

SCENE 2-2〜3 エアフロントから浮遊小島

逆三角形で飛んでくるバットラーをロックオンするには、スティックを小さく回すといい。

プテラの編隊が終わると、今度は逆三角形を2つ並べたような形の編隊でバットラー(FUEL-10)が飛んでくる。横一列に並んでくるプテラと違い、ロックオンするのが多少やっかいだが、小さな円を描くようにスティックを回せば、素早くロックオンできるぞ。バットラーの編隊は全部で4セット。2、3セット後にはアイテムBOXが画面上部と下部にそれぞれ4つずつ出現する。

エアフロントを抜けると浮遊小島が出現。ここは上と下の両方に抜けることができるが、画面上部に出現する4セット目のバットラーをロックオンしてから、下に抜けるのがオススメ。浮遊小島をくぐると、次に出現するバードマン8体をロックオンしやすいからだ。ちなみにバードマンは要塞に進入するまで無限に補充される。ゴールドを稼ぐチャンスだ。

多数飛来するバードマン。最大ロックオン数が「6」ということを頭に入れて素早く倒せ！

SCENE 5-1 エアフロント3

シーフォーの2セット目を一掃したあと、3つ並んだアイテムBOXの真ん中にバリアが出現。その後バードマン×7と、ポイズン(FUEL-15)×6が3セット登場するが、バリアの効果が継続中なので気にせず進もう。途中画面右のアイテムBOX4つを忘れずに。

画面右端のBOX回収時には、ポイズンから獲得したゴールドを見逃しがちなので注意。

SCENE 4 SHOP出口通路

ボムを使うタイミングは、シーフォーが正面を向いた瞬間が目安と覚えておこう。

シーフォー編隊2セット出現後にあるアイテムBOXの中にはバリアが入っているぞ！

ショップを出ると、小型の黄色い浮遊体のシーフォー(FUEL-15)18体が2セット登場。シーフォーはバリアーへ体当たりを仕掛けてくるので、ぼやぼやしていると大群に囲まれてしまう。素早くロックオンして順当に撃破するのもいいが、ここはビッグボムを使用して一気に倒すことをオススメしたい。というのも、18体2セットをビッグボムで倒すことにより、3600ゴールドも稼げるからだ。ビッグボムを2個使うことになるが、ショップでも購入できるので、惜しみなく使おう。

この方法でシーフォーを倒す場合には、出現した瞬間にビッグボムを使ってしまうと全滅させることができないので、タイミングが重要。シーフォーが正面を向いた瞬間を目安にボタンを押そう。こうすればちょうど全滅させることができるぞ。

START

SCENE-1
バードマン×4　3セット
40G×4

SCENE-2-1
プテラ×6　4セット
40G×4 / ×1 / 30G×6

SCENE-2-2
バットラー×6　4セット
40G×8

SCENE-3
バードマン×8＋α
40G×4

STAR ★ SHOP

SCENE-4
シーフォー×18　2セット
40G×4 / ★×1 / 30G×18

SCENE-5-1
ポイズン×6　3セット
40G×4

SCENE-5-2
バードマン×7　パルサー×6　3セット
40G×3 / ×1

SCENE-6
Rレックス×10
-NOTHING-

SCENE-7
ドレイクン×5　ガオス×7
3セット
40G×4

BOSS

ゲー事典 スターショップのアイテム価格：スターショップで売られている一部のアイテムの価格は、プレイヤーの所持ゴールドによって多少変化する。所持ゴールドが多ければアイテムの価格は上昇し、逆に少ない場合は価格も下降するといった具合だ。なお、本コーナーでは"アイテム価格がMAX値"であることを前提に攻略を進めている。ご了承願いたい。

Welcome to STAR☆SHOP

高 ▲ 優先度 ▼ 低

1. LIFE CASE HEART+1 2000GOLD
2. LOCK ON FUEL 1000GOLD
3. LIFE REPAIR+1 200GOLD
4. BIG BOMB 1500GOLD
5. BARRIER 2000GOLD

最初のショップで最優先に買うべきアイテムは、「ライフケース」と「ロックオンフューエル」。できれば「ビッグボム」も買っておきたいが、ショップに来るまでに4500ゴールド以上を稼いでおくことが条件となる。「バリア」は1回の攻撃しか防ぐことができないうえに、値段も高いので買う必要はない。

最初のショップでバリア以外はすべて買えるように、道中でしっかり稼いでおきたい。

リングレーザーは、輪の中をくぐるのではなく、大きく避ければ楽に回避が可能だ。

画面中央付近にサイトを合わせて小刻みに動かせば出現時にフルロックオンできる。

SCENE 5-2 エアプレーン前

バリアの効果が終わるころ、画面中央からリングレーザーを発射してくる紫色のパルサー（FUEL-15）が出現するが、ここでは攻撃される前に撃破することが理想。パルサーの出現位置にカーソルを合わせておけば、素早くロックオンできると同時に、リングレーザーを撃たれる前に撃破できるぞ。

7体のガオスと1体のドレイクンで合計8つロックオンして攻撃すれば収入アップだ。

BOSS前の洞窟入り口にはBOXが左右に2個ずつ出現。細かいゴールドもしっかり回収。

SCENE 7 BOSS洞窟前

エアプレーン下を抜けると、いよいよステージ終盤。攻撃すると7体のガオス（FUEL-5）を放出するドレイクン（FUEL-30）5セットが出現する。ここではアタマを使って**ドレイクン→ガオス＋ドレイクン**という順番でロックオンしていこう。ドレイクン→ガオスという順番に個々に撃破しても100＋70×7＝590ゴールド……5セットで合計2950ゴールドにしかならないが、前述の方法なら合計で3550ゴールドも稼げるぞ。このようにロックの順番を工夫することで、収入の金額が変わってくることは、これから先のステージでも多々あることなので、いろいろな場面で試すことをオススメしたい。

ドレイクンの編隊が終了したら、画面下部の左右にアイテムBOXが2個ずつ出現。しっかりと回収して持ち金を増やしていこう。

SCENE 6 エアプレーン下

エアプレーン下に入ると、地上を走るRレックス（FUEL-30）が出現。3方向に拡散する弾は大したことないが、体当たりだけには注意しよう。また、Rレックスは3体でフルロックオンとなるので、ここは稼ごうとはせず、撃破することを優先して素早く攻撃しよう。

エアプレーンに入る前にはライフとゴールドが出現。場所を覚えてしっかり回収だ。

第1、第2形態では、誘導弾一斉発射のときにロックオンするといい。

ブレスが来る瞬間にロックオンし、直後軸を合わせずに大きく避ける。

各種攻撃形態別回避法

首の本数で攻撃形態が変わるバルカンドラ。基本攻撃は形態別攻撃→誘導弾一斉発射×首という順番で構成されている。誘導弾一斉発射は大きく動けば簡単にかわせるが、個々の弾が大きいので早めに回避しないと間に合わない。注意しよう。

第1形態は火炎放射と連射火炎弾の複合攻撃。この攻撃はローリングで楽に回避できる。首が残り3本になった時点で第2形態の拡散高速弾と火炎弾に変化。この攻撃も第1形態同様ローリングで回避可能だが、弾速が速いので先読みが必要だ。首が1本になると最終形態。この時点で誘導弾一斉発射はなくなり、強力なブレスで攻撃してくる。常に自機を狙ってくるので、座標を合わせないようにローリングで回避だ。

左端の首から倒していこう

口を開いた時点でロックオンが可能になるので、必然的に敵の攻撃モーション中にロックオンすることになる。口の中にミサイルを叩き込むと破壊できるが、ミサイルの発射が遅いと口を閉じられて弾かれるので、素早いロックが要求される。左の首から破壊していけば、攻撃を避けながらゴールドを回収するのが楽になるので覚えておこう。

首を破壊すると大量のゴールドが出現。攻撃を右に引きつけて回収しよう。

stage boss valcandra

弱点の頭にミサイルをたたき込むことが対バルカンドラ戦の基本。1本の首を破壊していくごとに変化する攻撃形態をしっかり覚えて対処すれば、クリアは近いぞ。

プテラは4体ずつ出現。ブレスがくるのを忘れないように。

ロックオンを欲張っても後方に飛び去ってしまうので、無理は禁物。

ボス戦でゴールドを稼ぐには

今後のステージのために少しでもゴールドを稼いでおきたい……これは誰でも思うところ。そのゴールドをボス戦で稼ぐ方法を紹介しよう。バルカンドラの首が1本になった時点で洞窟の奥からプテラが4体ずつ飛んでくる。これを利用し、首を残してプテラだけをロックオンして攻撃しようというわけ。残りタイムいっぱいまで行なうことで、通常よりも多くゴールドが稼げるぞ。ただ、無理にゴールドを回収しようとするとブレスをくらう可能性が高いので、体力と相談しながら稼ごう。

ゲー事典

稼ぎの目安：ボス戦までの敵をフルロックオンしてゴールドを回収していれば、ボスを倒した時点で大体16000ゴールドくらいは所持しているはず。というわけで、ステージ1ボス戦の稼ぎは、この16000ゴールドを目安にしよう。プテラが4体ずつしか出現しないため稼ぎの効率も悪いので、16000ゴールドに届いていないときだけ稼ごうってことだ。

STAGE 2 FOREO

Text 伊勢猫

SCENE 1 森林地帯1

ステージ開始後、自機の後方から正面で交差する軌道でマグナ（FUEL-20）6機が4セット出現。基本的にサイトを画面中央から動かさないでいれば、自動で編隊6機をすべてロックオン可能。ロックオン開放後は、敵弾を回避して素早くサイトを中央へ戻そう。

敵弾は自機の座標位置を狙って飛んでくるので、少しだけ移動すれば簡単に回避可能。

SCENE 2 岩盤地帯

森林地帯を抜けると、高速で移動していく洞窟地帯へ突入。このシーンで出現するガーネット（FUEL-20）は、横一列に並ぶ3機で1セット。実際のフォーメーションは空中編隊→空中＋地上編隊…といったパターンを6回繰り返すことになる。ちなみに、自機座標を狙った放物線軌道の敵弾を撃ってくるのは、2・4・6・8・10・12回目の偶数回に出現する地上編隊のみだが、敵の体当たりをくらってしまうと、体力がまるまるハート1個分減ってしまうので注意していくこと。

当然、ここでの理想的なロックオンのパターンは、6→6→6→6……といった順番になるが、とりあえず無理をしないで3→6→3→6……でロックオンしていこう。また、右側に並んでいるアイテムBOXもパターンができるまでは撃ちに行かないほうがいい。

ロックオンした敵が画面外へと逃げていっても、しばらくはロックオンが継続するぞ

完全にパターン化すれば回収も可能？ 取りあえず最後のビッグボムだけでも回収したい。

SCENE 3 森林地帯2

ガーネットのラッシュ地帯を抜けた先の森林地帯では、浮遊機雷をバラまくスペクトラ（FUEL-20）6機が計5セット出現。とはいえ、2カ所目のアイテムBOXにバリア（時間制）が入っているので問題なし。ロックオンの合間にバルカンガンでBOXも破壊していこう。

2列目のバリアを回収すれば楽勝！ 回収し忘れると……かなり危険なので要注意!!

SCENE 4 湖面&タワー

シーン4では、フロート（FUEL-20）とボンバル（FUEL-ALL）の混成部隊がお出迎え。しかし、ボンバル1機でフルロック状態になってしまうため、フロートと一緒にロックオンをしても×3が精一杯。ここは無理をしてロックオンを狙わずに、ビッグボムで一掃してしまったほうが得策。ただし、すぐにビッグボムを発動してしまうとキャラ回しで出現する後半のボンバル×2を巻き込めないので、最初に2機撃ち落としてから使っていこう。

また、左側の湖中央に立っているタワーの裏側には、ライフ×1＆ビッグボム×2のBOXが隠されているが……普段の進路からでは、一瞬しかバルカンガンで撃つチャンスはない。一応、早い段階からスティックを左へ倒し込んで進路を左側へ寄せておけば、アイテムの正面を通過することもできるぞ。

ボンバルの弾を避けつつ、6機目が視界に入ってくるのを待ってからビッグボムを発動

湖面に出た直後ぐらいから、スティックを左方向に倒しておけば……さて、どうする？

SCENE 5 洞穴地帯

湖畔の岩場から洞窟にかけて出現するウルティマジロ（FUEL-20）。この敵群は始めと終わりの1・6セット目に放物線軌道で弾速の遅い敵弾を撃ってくるが……実は、意外と回避しづらい。というのも、自機の進路が右下へとねじ曲げられているからだ。折角のゴールドも画面左上に流れてしまうので注意！

ロックオンミサイルで出したゴールド群は画面の左上方向に流れていくので要回収！

一見すると簡単に回避できそうだが……大きく動いて回避するように心がけていこう

STAR ★ SHOP

START

SCENE-1
マグナ×6 4セット
-NOTHING-

SCENE-2
ガーネット×3 18セット
×1 50G×15

SCENE-3
スペクトラ×6 5セット
×1 50G×8 80G×8

SCENE-4
フロート×2 6セット
ボンバル×6 1セット
×2 ×1

SCENE-5
ウルティマジロ×6 6セット
-NOTHING-

SCENE-6-1
メタウィング×8 2セット
-NOTHING-

SCENE-6-2
ガーネット×6 2セット
メタウイング×8 2セット
-NOTHING-

SCENE-7-1
ラピス×6 2セット
ガーネット×6 1セット
-NOTHING-

SCENE-7-2
ラピス×6 2セット
×3 80G×6

BOSS

ゲー事典 タワーのアイテムBOX：本文中でも少し触れたが、湖の中心に立つタワー内部に設置されたアイテムBOXの回収方法は2通り。1つはボムで敵を一掃、ゴールドを回収してから左方向へと移動してBOXを撃つパターン。もう1つは始めから進路を左へ向けるパターンだ。後者はゴールドが回収できない代わりに、ほぼ確実に3つのアイテム回収することが可能だ！

Welcome to STAR☆SHOP

高 ▲▲ 優先度 ▼▼ 低

	アイテム	価格
①	LOCK ON SIGHT LARGE	3000GOLD
②	LOCK ON FUEL	2000GOLD
③	LIFE CASE HEART＋1	3000GOLD
④	LIFE REPAIR＋1	300GOLD
⑤	BIG BOMB	3000GOLD

ステージのスタート前にあるショップで初登場となる「ロックオンサイトラージ」は、文字通りロックオンサイトの幅が広くなるパワーアップアイテム。ライフケースやFUELと同じように、永続的な効果を発揮してくれる重要なアイテムだ。ビッグボムは……ゴールドに余裕があるなら、お好みでどうぞ。

とりあえず、ステージ1クリア時に12000ゴールド以上あるなら、一通りの買い占めが可能だ。

1回目のガーネット×6の出現ポイントはこのあたりになる。しっかり覚えておこう。

2回目の出現ポイントはココ。素早くロックオンして、次のラピス編隊に備えよう。

SCENE 6-2 雪原地帯2

メタウイングを2セット撃ち落としたあとは、地上へと出現するガーネット×6機が出現パターンに絡んでくる。具体的な出現パターンは……ガーネット×6機→メタウイング×8機→メタウイング×8機→ガーネット6機の順番。始めのガーネット→メタウイング部分に関しては、出現間隔がかなり短いので注意しよう。このポイントでガーネットを素早くロックオンしていくコツは、出現ポイントとなる画面の左下、地平線の辺りにサイトをあらかじめ合わせておくこと。このときにサイトを左右へ細かく振っていると、ガーネットをいっぺんにロックオンしやすくなる。

ちなみに、2セット目のガーネットは画面の中央、急斜面に生えている木の根元辺りから出現してくるので、同じようなやり方で素早くロックオンして次の編隊に備えよう。

SCENE 6-1 雪原地帯1

洞窟を抜けると、8機で横一列の隊列を組んだメタウイング(FUEL-15)が出現。ロックオンをかける上では特に問題ないが、弾速の遅い誘導ミサイルには要注意！ 回避する際は、確実に避けきったと思えるまでスティックを戻さずに入れ続けておくこと。

弾速の遅い誘導ミサイルは、これぐらいまで引きつけてから回避行動をとっていこう。

ボス前となる4セット目のラピス編隊後にはライフ×3がある。取り忘れないように。

始めに照射してくる赤い軌道上にレーザーが飛んでくるので、左右に回避！

SCENE 7-1-2 雪原地帯3

ラピス(FUEL-20)6機が画面後方から出現。基本的にはサイトを画面中央で左右に振っていれば、問題なくロックオン可能だ。ただし、6機すべてをロックした場合、絶対にそのうちの1、2機からレーザーを撃たれるので回避を忘れずに。また、2セット目にガーネット×6が絡んでくるので注意。

stage boss cycloeba

バルカンガンでもダメージは与えられるが、ロックオンミサイルを使えば効率良くダメージを与えることが可能。パターンを見切ればノーダメージでも十分に倒せるぞ。

攻撃形態を見切れ！

サイクローバの攻撃形態は全4段階。基本となる攻撃パターンのサイクルは……

1：各形態別の攻撃パターン1
2：横方向への移動(拡散弾)
3：各形態別の攻撃パターン2
4：横方向への移動(拡散弾)

といった流れになる。また、ダメージを与えると、ボスは一時的に攻撃を中断するぞ。

移動中は自機を狙った拡散弾を撃ってくるので、こちらも移動する。

第1形態

どの攻撃形態であっても、ダメージを与えると同じ撃ち返しがくる。

第1形態の攻撃パターンは、扇状の拡散弾。ボスの視線の延長上に発射されるので、上下に回避していけば問題なし。ただし、ロックオンミサイルやバルカンガンでダメージを与えた場合のみ、正確に自機座標を狙ってくるので要注意。

第2形態

最速でロックオンすれば、最初の攻撃パターンで破壊できるのだ！

視線の延長上にマクロレーザーを照射する攻撃。レーザーの軌道は2種類あって、正面→(プレイヤーから見て)左→右と左右にレーザーを振るパターン1と、レーザーを回転させながら徐々に正面へ向いていくパターン2とがある。

第3形態

ロックオンミサイルで破壊するとゴールド出現……ということは？

ジャンプ(？)から、自機を追尾&体当たりをしてくるスモールアイ(FUEL-10)×9個を発射する攻撃パターン。ちなみにスモールアイは、1体につきロックオンミサイル1発で破壊可能。素早くロックオンしていくように心掛けよう。

最終形態

扇状拡散弾＋回転レーザー攻撃はかなり凶悪なので要注意だぞ！

第1～3形態すべての攻撃パターンが複合。扇状に弾をバラまきつつ回転レーザーを発射するパターン1と、ジャンプからスモールアイ×9個を発射するパターン2を繰り返す。時間はかかるが、手堅くいくならバルカンガンで攻撃だ。

ゲー事典 **第3形態でゴールド稼ぎ：**サイクローバ戦でのゴールド&スコアの稼ぎポイントは第3形態のスモールアイ×9個。一回でなんと100×9＝900ゴールドも稼げるので、先のステージで買い物することを考えるなら、ある程度はゴールドを稼いでおきたいところ。残りタイム30秒or残りライフ×2個ぐらいを目安にして、最終形態へと移行させて倒していこう。

※「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」は一部（株）エス・エヌ・ケイの許諾を受けて（株）カプコンが製造・販売するものです。
※「SNK」は、（株）エス・エヌ・ケイの登録商標です。

CAPCOM® VS. SNK® MILLENNIUM FIGHT 2000

情報、攻略ともに充実！闘いはこれからだ!!

新たなる闘いの舞台の開催が決定し、さらなる盛り上がりが予想される本作。オーソドックスなシステムに深い戦略性……、今からやり始めても遅くはないぞ。

Text: C・LAN

オフィシャルゲーム大会プロジェクト第2弾!!
「Fighting knuckle to next millennium」
詳細は未定だが、前回を遥かに上回る内容&規模になることだけは確かだ。新情報はカプコンのHPで更新されるので、常にチェックしよう！ http://www.capcom.co.jp/

目指せ600万オーバー グルーヴポイントの法則

CPU戦で重要な意味を持つG.P.の計算式を完全公開！ ハイスコアのカギはEX紅丸にアリ！

G.P.を上げるためには？

対CPU戦で画面中央下部に表示されている「グルーヴポイント（以下GP）」。スコアを稼ぐなら、これが100の状態で毎面（最終面以外）クリアしたいところ（100万点入るため）。GPはさまざまな要因で増減するが、増加させるには「カウンターを取ること」と「引きつけてガードすること」の2つが重要だ。

EX紅丸を使ってG.P.アップ！

EX紅丸の紅丸コレダーS エレクトリッガーはG.P.加算が複数回行われる例外的な技で、スコア稼ぎに最適。しゃがみ強Ⓚなどで転ばせ、起き上がりに回り込み→紅丸コレダーを繰り返すのが基本だ。また、1面で100を出すには、相手はリュウ&ザンギエフが確実。頭数を揃え、波動拳を直前でガードしまくろう。

G.P.マーク決定条件

マーク	ヒット状況（自分→相手）	ガード状況	フィニッシュ状況（自分→相手）
S+++	Lv3SC→SC（攻撃判定あり）		Lv3SC→SC（攻撃判定あり）
S++	Lv3SC→SC（攻撃判定なし） Lv2以下SC→SC（攻撃判定あり）		Lv3SC→SC（攻撃判定なし） Lv2以下SC→SC（攻撃判定あり）
S+	Lv3SC→必殺技or強通常技 Lv2以下SC→SC（攻撃判定なし） 必殺技→SC（攻撃判定あり）	Lv3SCを3F以内	Lv3SC→必殺技 Lv2以下SC→SC（攻撃判定なし） 必殺技→SC（攻撃判定あり）
S	Lv3SC→弱通常技 SCLv2以下→必殺技or強通常技 必殺技→SC（攻撃判定なし） 強通常技→SC（攻撃判定あり）	Lv3SCを4～8F内 Lv2SC以下を3F以内	Lv3SC→強通常技 Lv2以下SC→必殺技 必殺技→SC（攻撃判定なし） 強通常技→SC（攻撃判定あり）
A	Lv3SC→技動作中以外 Lv2以下SC→弱通常技 必殺技→必殺技or強通常技 強通常技→Lv2以下SC 弱通常技→Lv3SC	Lv2以下SCを4～8F内 必殺技を3F以内	SC→弱通常技 Lv2以下SCor強通常技→強通常技 必殺技or強通常技→必殺技 通常技→SC（攻撃判定なし） 弱通常技→SC（攻撃判定あり）
B	Lv2以下SC→技動作中以外 必殺技→弱通常技or技動作中以外 強通常技→必殺技or強通常技 弱通常技→Lv2以下SC	SCを9～30F内 必殺技を4～8F内 強通常技を8F以内 弱通常技を3F以内	SC→技動作中以外（ケズり含む） 必殺技→弱通常技 強通常技→強通常技 弱通常技→必殺技
C	強通常技→弱通常技※ 強通常技→技動作中以外 弱通常技→必殺技or強通常技※ 弱通常技→弱通常技	SCを31F以降 必殺技を9F以上 強通常技を9～30F内 弱通常技を4～8F内	必殺技→技動作中以外（ケズり含む） 強通常技→弱通常技 弱通常技→強通常技
D	弱通常技→技動作中以外	SCor必殺技をくらう 強通常技を31F以降 強通常技をくらう 弱通常技を9～30F以降	上記以外
D-		強通常技をくらう 弱通常技を31F以降	
D--		弱通常技をくらう	

※SC＝スーパーコンボ。 ※Lv2以下SCと超必殺技、Lv3SCとMAX超必殺技は同義。
※「ヒット状況」で自分の技が飛び道具の場合、マーク1段階ダウン（※以外）。
※「ガード状況」のFはガード入力を開始してからのフレーム数。

そのほかのG.P.増減条件

名称	G.P.におよぼす効果
タイムペナルティ	タイマー100カウント以内にG.P.を取らないと、 タイマー10カウントごとに−0.02（A以上取得で解除）
K.O.ペナルティ	K.O.されるとG.P.が75%になる
HPボーナス1	体力が最大の状態で一定時間経過すると、 タイマー10カウントごとに+0.1
HPボーナス2	体力が最大の5%以下の状態になると、 タイマー10カウントごとに+0.2
多段技補正	多段技の2段目以降は+0.001（くらった場合は−0.001）

マーク別G.P.増減値

マーク	S+++	S++	S+	S	A	B	C	D	D-	D--
増減値	3.5	3.0	2.5	2.0	1.0	0.5	0.01	−0.5	−1	−1.5

フィニッシュボーナス計算式

加算G.P.＝（100−現在のGP）×下表内の該当数値

GP	S+++	S++	S+	S	A	B	C	D
～60未満	0.8	0.7	0.6	0.5	0.3	0.1	0	−0.05
～80未満	0.6	0.3	0.2	0.15	0.05	0	−0.05	−0.1
～90未満	0.5	0.2	0.1	0.05	0	−0.05	−0.1	−0.2
～100	0.4	0.1	0.05	0.05	0	−0.1	−0.3	−0.6

ゲー事典 **稼ぎ補足**：稼ぎは1面でG.P.100を出すことが最重要。相手がリュウ&ザンギなら紅丸を含めて3人でいいが、4人いればテリー&庵にも対応できる。テリーには弱Ⓟ連打で「強バーンナックル→回り込み→弱クラックシュート」が誘える。直前ガードはレバーを◆にコンコン入れるだけでOKだ。弱Ⓟ連打のスキが小さいさくら&キングと組もう。

これでコンボは完璧!?

スーパーコンボ(超必殺技)コマンド入力解析

MILLENNIUM FIGHT 2000

通常技をキャンセルしてスーパーコンボを出すのが苦手というキミ! このコーナーを読破し、苦手なコマンドを克服しよう!!

Text : SHO

簡易入力法の活用

ここで紹介する簡易入力法とは、本来のコマンドよりも簡単な入力でスーパーコンボを出してしまおうというもの。スーパーコンボのコマンドは複雑だが、必ずしもその通りに入力しないと出せないわけではないのだ。

たとえば、全スーパーコンボ中もっとも多い↓↘→↓↘→+ボタンというコマンド。これは、最後の→まで入力する必要がなく、↘で止めても出すことができる。入力が6方向から5方向に減るだけで、ずいぶん楽になるはず。

そのほか、横タメ系コマンドは(春麗の千裂脚など)↙タメ↘↙→+ボタンでOKなど、アレンジできるものもある。

複雑なコマンドを必要とするスーパーコンボも、これで少しは楽に出せるはず。

簡易化できるコマンド

本来のコマンド	簡易コマンド
↓↘→↓↘→	↓↘→↓↘
→←↙↓↘→	→←↙↓↘
↓↘→↘↓↙←	↓↘→↘↓↙
↓↙←↙→	↓←↙→

※左右逆のコマンドも同様

アレンジできるコマンド

本来のコマンド	アレンジ版
←タメ→←→	←タメ↘↙→
↙タメ↘↙↗	↙タメ↘↙↖注

※注:最後の↖は↑でもOK

先行入力法の活用

キャンセルは、通常技を当てた瞬間~ヒットストップ中に必殺技コマンドを完成させることで成立する(厳密には違うが)。ただ、出が早くヒットストップも短い弱攻撃をキャンセルするのは難しい。複雑なコマンドを要するスーパーコンボならなおさらだ。そこで、通常技を出す前からコマンド入力を始める、先行入力法が役に立つ。具体的な方法は左図のとおりだが、注意したい点がひとつだけある。それは、先行入力を始めつつ通常技を出す際に、必殺技コマンドが重なってしまう場合は、この方法が使えないということだ。たとえば、テリーで先行入力法を使って立ち強Ⓟ→パワーゲイザーを出そうとしても、立ち強Ⓟを出すときの↓↙←+強Ⓟという入力がバーンナックルと重なっているため、立ち強Ⓟではなくそちらが出てしまうのだ。

庵のしゃがみ弱Ⓚ×2→八稚女を例に挙げて説明しよう。まず、①の時点(もしくは↘)での弱Ⓚから八稚女コマンドの先行入力を開始し、②~③の間に2発目の弱Ⓚを入力。あとは③の時点で任意のⓅボタンを押せば完成だ。コマンドの途中でボタンを押して通常技を出すのがポイント。

先行入力法でしゃがみ弱Ⓚから八稚女につなげるときは、↓↘→↘の時点で弱Ⓚを入力。

しゃがみ弱Ⓚを出しつつもコマンド入力は続行し、最後に↘でⓅを押せば八稚女が出る。

キャンセルではないが、キムの鳳凰天舞脚などの空中スーパーコンボも先行入力が可能。

↓↘→↘と入力してジャンプしたあと、空中で→↘↓↙←+Ⓚを入力すれば完成だ。

番外編 連続ガード活用法

ここで紹介するテクニックは実戦で役に立つので、しっかり覚えておいてほしい。

連続ガードとは、攻撃をガード後、そのガード硬直が解ける前に次の攻撃が当たる状況を指す。強制的なガード状態に攻撃が当たるため、レバーを離したりボタンを押したとしてもガードが成り立っており、レバーが下方向に入っていれば下段技もガードできる。この状況を利用するのが、連続ガード活用法なのだ。

具体的な例を挙げよう。まず、相手のジャンプ攻撃をガードする。そして、ガード硬直が解けるタイミングで無敵必殺技を入力しよう。このとき、次の攻撃までに少しでも動けるスキがあれば、無敵必殺技で反撃が可能。次の攻撃が連続ガードであれば、ガードが成立するというわけ。昇龍拳系のコマンドなら、レバーは↓か↘に入力されているため、下段技であってもガードできるぞ。ジャンプ攻撃後の投げにも対処ができるので、ぜひ実戦で試してみてほしい。

レバーの動き

①

ガードからスタート

②
③

相手のジャンプ攻撃をガードした瞬間に、昇龍拳のコマンドを入力開始。素早く入力できるかが勝負だ。

連続ガードならば②や③の時点でガードができるので問題ない。ただ、次の展開も考えて、ガード硬直が解けたあとはしゃがみガード方向に入力することをオススメしたい。

ジャンプ弱攻撃で潰し込まれることが多い本作では、このテクニックが効果を発揮する。

ジャンプ弱攻撃は高い打点でガードすることが多いので、反撃しやすいのだ。

相手が着地後に手を出してこなければ、無敵必殺技はガードされる。これは読み負け。

ゲー事典 ここで紹介したコマンド入力を活用すれば、ほとんどのスーパーコンボをキャンセルで出すことができるはず。ただ、目押しコンボが絡んでくると、難しさは倍増する。タイミングが比較的簡単なリュウなどは、練習すればすぐに出せるようになるが、ギースのしゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ→レイジングストームなどはかなり難しい。君は対戦で決められるか?

使える？　使えない？

続・回り込み考察

本作の対戦では、もはや切り離すことのできない回り込み。スキがある、とはいっても、完全対応するのはなかなか難しいものだ。

Text：ちゃっきー

注意点を再チェック

まずは、回り込みの基本的な性質の中で、注意すべき点を再検証してみよう。復習がてら、忘れている点がないかチェックしておきたい。

●出始めにもスキがある

終わり際の3～4フレームだけでなく、出始めにも1フレームのスキがあることは意外に忘れがち。しかも、同時押しは1フレームの誤差があっても受け付けられる。きわどい場面では、これが大きな影響を及ぼすことになるぞ。

通常技キャンセル飛び道具をくぐるときや、スーパーコンボの暗転を見てから回り込みを行なうときは、距離やレベルの確認が必須。やみくもにボタンを連打し、よけいなダメージをくらわないように。

●スキは立ち状態

出始めと終わり際のスキは、どちらも立ち状態。つまり、しゃがみ状態に入らない技や連続技を狙われてしまうのだ。

●回り込み中も投げ抜け可能

この事実だけは、知っていても活用するのはなかなか難しい。とりあえず回り込みを入力後は強攻撃ボタンを2～3回を押しておくクセをつけ、たまたま抜けられたときはラッキー、程度に考えておくのがよさそうだ。また、一部のケースで2択を回避するときにこれを使うのもアリ。左の連続写真は、その一例となる。

ガイルのトータルワイプアウトをガードしたあとに、回り込み。タイミングが重要。

投げ抜けも入れておこう。完全に読まれない限りは、安全な二択回避行動になる。

攻撃側の工夫① 対空に使用

回り込みの有効な使い方は、地上戦のみにとどまらない。たとえば対空としての活用。とくに、対空技で落としにくいめくりに対しては、回り込みを合わせて仕切り直しを狙うことをオススメしたい。ガード方向がわかりにくく、かつその後の主導権を握られてしまうめくり。ガードするぐらいなら、この対処法のほうがマシな状況になるはずだ。

もちろん、距離や自キャラの回り込み性能によっては着地からの攻撃で反撃されてしまうこともあるが、その可能性は極めて低い。回り込みが短く、かつ対空に不安があるキャラは、表からの跳び込みに対して使ってもいいだろう。

なお、反応が遅れて跳び越されたあとに入力してしまうと、当然のごとく回り込みが逆方向に出てしまう。こうなると、その後の状況が非常に悪くなるので注意したい。

[illegible]スのめくりジャンプ弱Ⓚ[illegible]、かなり返しにくい[illegible]る。無理だと判断したら、回り込みで逃げる。厳密には反撃を受けることもありうるが、[illegible]にするほどではない。

攻撃側の工夫② 背後を狙う

地上戦で回り込みを使うなら、反撃されにくい状況を意図的に作り出したいところ。そのひとつが、背後に回るような使い方だ。ギリギリで背後に回るようにすれば、終わり際まで左右の向きが変わらないため、対処されにくくなる。弱攻撃連打に対しても、ある程度の耐性が期待できるぞ。後ろ方向のタメ技を使いにくくする効果もポイントだ。

素早い回り込みを持つなら、ダウンを奪ったあとの起き攻めに使う手もアリ。背後に回ってガード方向を撹乱しつつ、技を重ねていこう。

また、相手が起き上がった瞬間に回り込みを行ない、起き上がり必殺技をかわす手段としても悪くない。リスクの小さい[illegible]このとき、[illegible]入力しておくことができれば理想的。可能性は低いが、起き上がり投げにも対応できる。

標準的な回り込みの場合、背後に回れる距離が、牽制技を誘いやすい距離でもある。

ガードを揺さぶる効果にも期待。暗転を見てからガードで[illegible]スーパーコンボとか。

防御側の対策① 連発か持続か

いっぽう、対策の基本となるのは、やはり連発の効く技になる。自信を持って連発していれば、前に入り込まれることはまずないぞ。背後に回られたときはその可能性が残されているものの、頻度は少ないはずだ。全体的な傾向として、弱Ⓚ系よりも弱Ⓟ系のほうが出が早く、連発の密度が濃いことも覚えておこう。

しかし、ボタンを連打していると連続技につなぎにくいことも確か。先読みしたときは、狙って連続技を決めて大ダメージを与えたいところだ。このとき頼りになるのは、しゃがみ強Ⓟに代表される持続の長い技。ここからキャンセル必殺技やスーパーコンボを狙っていこう。持続部分がヒットした場合はキャンセルできないことも多いが、それはそれでよしとする。ただし、背後に回られると危険なので、距離だけは判断したい。

たとえばリュウのしゃがみ強Ⓟ。持続部分がヒットするとキャンセルできないが……

しゃがみ強Ⓟや、Lv2以上の龍虎乱舞などがつながる。優秀な回り込み対策技だ。

防御側の対策② 投げを仕込む

回り込みに対して強い技といえば投げ。とくに[illegible]しいⓀ投げは、しっかり入れることができれば有効な対抗策になる。ただ、[illegible]回り込み[illegible]いので、[illegible]見てから入れるのは難しい。

そこで、先読みで立ち弱攻撃を出すときはつねにレバーを入れておき、回り込みが来たら自動的に投げるようにしておくといい。とくに、画面端に相手を追い込んだときには効果が高い。立ち強Ⓚの牽制が強いユリ、さくら、サガットなどは、通常の戦術にすんなりと組み込むことができる。

また、立ち弱攻撃もレバーと強Ⓚを同時に入力しておけば、近距離で自動的に投げが出る。以前の攻略ページでも触れた春麗の立ち弱Ⓟが、その代表例だ。ほかにも、ナコルルの立ち弱Ⓟやリュウの→＋弱Ⓟなど、投げ仕込みが効果的な技は数多くあるぞ。

リュウの→＋弱[illegible]から多用する[illegible]強Ⓚと[illegible]押しで出しておくと

回り込みをされたとき、勝手にⓀ投げが出てくれることも。先読みで置いておこう。

ゲー事典 **投げ仕込み補足**：ボタンの優先順位は、【低：強Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ→弱Ⓟ：高】の順。つまり、弱攻撃と強攻撃を同時押しした場合、弱Ⓚと強Ⓟの組み合わせ以外は弱攻撃が出るのだ。しかし、投げは弱攻撃よりも優先されるので、上で紹介したような戦術が取れるわけ。もちろん、この入力で投げ抜けも可能。ただ、すべての弱攻撃に仕込むとなると、さすがに暴発が怖い。

4人神話、ついに崩壊か？

カウントダウンRATIO ～第3回～

STREET FIGHTER ZERO 3 / CAPCOM vs. SNK MILLIONAIRE FIGHTING 2000

本誌攻略チームに、全キャラの妥当と思われるレシオ値を挙げてもらい、その平均値を算出していくこのコーナー。今月はいかに？

Text：善之字元帥

レシオ域ごとの平均値

全体的にレシオ1が強く、レシオ3は弱い傾向にあると言われる本作。そこで、今回の集計結果から、各レシオ域の平均値をとってみたところ、

- レシオ1……1.57
- レシオ2……2.38
- レシオ3……2.59
- レシオ4……3.78

というデータが明らかになった。案の定、レシオ3キャラの評価はほかのレシオと比べても露骨に低いことがわかる。事実、現在最強のレシオ3キャラと呼ばれるEX山崎でも、強めのレシオ2キャラと1対1で闘ったとして、勝てる保証はまったくない。

反面、意外に健闘を見せているのがレシオ4の3人。低レシオ中心の多人数チームが相手だと少々苦しいが、2人チームくらいなら何とか倒せるレベルに仕上がってきた。

今月の注目キャラ

それでは、今月のランキングを解説していこう。今月は大きな順位の変動がなく、キャラ性能の再確認といった意味あいが強くなっている。

まずはナコルル。特に目新しい戦術こそ発見されていないものの、ポイントアップは実力が正当に評価されはじめたということだろう。とにかく機動力の高さがハンパではなく、カムイムツベなどを使った上空からのラッシュは恐怖そのものだ。ついにレシオ1以外から最強チームの仲間入りを果たしたのもポイント。

SNKグルーヴでの強力連係(詳細はP.[illegible]を参照)で、ポイントアップが予想さ[illegible]ーマル庵とEX舞。しかし、実は手詰まりになるキャラが少ないことに加えて、体力を減らさないと戦法自体が成立しないというリスクも考慮され、今回はこのような数値に落ちついた。結局は相手キャラによって評価が大[illegible]れてしまうということか。

サンギエフもまた、評価が分かれるキャラの一人。焦点は、回り込みからのスクリューとファイナルアトミックバスターがどこまで通用するかだ。プレイヤーの平均レベルが上がれば対応できるようになるのか、永遠に脅威のままなのか……興味は尽きない。

前号、低調な滑り出しだったモリガンは、ほんの少しポイントアップ。最近はコマンド投げのベクタードレインを活用し、機動力を備えた投げキャラとして立ち回るスタイルが確立されつつある。

最後に、ほぼ同キャラとも言われるEXリュウと豪鬼について。両者の平均レシオには、0.15ポイントの差があるが、この差はEXリュウ特有の[illegible]と、豪鬼特有の斬空波動拳の違いによるものと判断していいだろう。豪鬼の方が斬空波動拳で能動的に攻めることができるぶん、苦手なキャラが少ないようだ。

最強&お買い得キャラは誰だ

平均値順位(前回比)	平均値	キャラ名(タイプ)	達成率	達成率順位
1(－)	4.05	豪鬼	101%	44
2(－)	3.88	リュウ(EX)	97%	45
3(▲)	3.45	ナコルル	173%	3
4(▼)	3.42	庵(EX)	85%	55
5(－)	3.11	ガイル(ノーマル)	155%	12
6(▲)	2.81	山崎(EX)	94%	46
7(▼)	2.77	サガット(ノーマル)	92%	48
8(－)	2.74	ベガ(ノーマル)	91%	49
9(▲)	2.71	山崎(ノーマル)	90%	50
10(▼)	2.67	サガット(EX)	89%	51
11(▼)	2.65	ルガール(ノーマル)	88%	52
12(－)	2.65	リュウ(ノーマル)	132%	17
13(▼)	2.64	ベガ(EX)	88%	53
14(－)	2.63	ギース(ノーマル)	88%	54
15(▲)	2.58	ガイル(EX)	129%	19
16(▲)	2.52	ケン(ノーマル)	126%	20
17(▲)	2.51	舞(EX)	125%	21
19(▼)	2.49	テリー(ノーマル)	125%	22
18(▼)	2.49	ルガール(EX)	83%	56
20(▲)	2.47	庵(ノーマル)	124%	23
21(▼)	2.45	テリー(EX)	123%	24
22(－)	2.45	舞(ノーマル)	122%	25
23(▲)	2.4	リョウ(ノーマル)	120%	26
24(▼)	2.4	ギース(EX)	80%	57
25(▲)	2.39	本田(ノーマル)	120%	27
26(▼)	2.38	キム(ノーマル)	119%	28
27(▲)	2.36	京(ノーマル)	118%	29
28(▲)	2.35	バルログ(ノーマル)	78%	58
29(▼)	2.33	キム(EX)	116%	30
30(▼)	2.32	ケン(EX)	116%	32
31(－)	2.27	バイソン(EX)	114%	33
32(▲)	2.26	バイソン(ノーマル)	113%	34
33(▲)	2.25	ザンギエフ(ノーマル)	113%	35
34(－)	2.24	春麗(ノーマル)	112%	36
35(▼)	2.2	京(EX)	110%	37
36(▼)	2.18	リョウ(EX)	109%	38
37(▲)	2.16	バルログ(EX)	72%	59
38(▼)	2.13	春麗(EX)	106%	39
39(－)	2.1	本田(EX)	105%	40
40(▲)	2.07	モリガン	104%	41
41(▲)	2.05	ザンギエフ(EX)	103%	42
41(▼)	2.05	ライデン(ノーマル)	103%	42
43(▼)	1.95	ブランカ(ノーマル)	195%	1
44(－)	1.9	キング(ノーマル)	190%	2
45(－)	1.86	ライデン(EX)	93%	47
46(－)	1.73	ダルシム(ノーマル)	173%	3
47(▼)	1.68	キング(EX)	168%	5
48(▼)	1.65	紅丸(EX)	165%	6
49(▲)	1.61	ダルシム(EX)	161%	7
49(▼)	1.61	バイス(EX)	161%	7
51(－)	1.59	ブランカ(EX)	159%	9
52(▲)	1.59	ユリ(ノーマル)	159%	10
53(▼)	1.56	ユリ(EX)	156%	11
54(▼)	1.55	バイス(ノーマル)	155%	12
55(－)	1.47	紅丸(ノーマル)	147%	14
56(－)	1.39	キャミィ(ノーマル)	139%	15
57(－)	1.34	さくら(EX)	134%	16
58(－)	1.31	さくら(ノーマル)	131%	18
59(－)	1.16	キャミィ(EX)	116%	30

※前回比……▲：上昇、▼：下降、－：変わらず

今月の最強チーム　総レシオ……7.3

ついにレシオ1が4人というチーム編成が崩壊した。現在の最先端は、レシオ2の超エース級キャラ＋2人のレシオ1という組み合わせだ。評価では左に挙げたチームが最強だが、ナコルルの代わりにガイルを組み込んでみるのも悪くない。

今月の最弱チーム　総レシオ……3.32

もはやこの場所が定位置となってきた感が……。弱さの理由は、やはり決定力不足。とくにEXのバルログは、最後の切り札であるレッドインパクトすらないため、レシオ3ならではの怖さがまるでない。画期的な新戦術は見つかるのだろうか？

担当ライターからのコメント

MVP

全体的に低調なレシオ3だけど、ダメな理由は攻撃力や防御力じゃなくて、自分から攻め込めない戦闘スタイルにあると思う。対してレシオ4のキャラは、能動的に攻めることができるから、ある程度高い評価がつくのも納得できるね。

RED

ブランカの評価は今がピーク。ローリングアタックや[illegible]+強Ⓟ、ジャンプ攻撃などへの対策が浸透すれば、いずれ評価は下がっていくと思う。今回までの評価は、ゲーム発売当初に巷で大量発生した印象を引きずってるんじゃないかな。

藤沢 弾

SNKグルーヴを前提に考えれば、ギースはもう少し高い数値がついてもいい。ゲージ効率が全然違うし、体力が少なくなったとき、デッドリーレイヴからの超絶コンボも狙える。ただ、結局はコマンド入力の難しさが最大のネックかも……。

SHO

京は、画面端で荒咬み～七瀬のコンボが入ったあとの起き攻めが確立されて、ちょっと強くなった。EXのほうが強いと思っていた時期もあったけど、やっぱノーマルのほうが強そうだ。ちなみにナコルルの強さ、ちょっとヤバくない？

ゲー事典 **ペアマッチモード最強は？**：全キャラレシオ2で統一されるペアマッチモードでは、同キャラでチームを組むこともできる。編集部の最強チーム予想は、ズバリ豪鬼&豪鬼。まあ、ペアマッチになっても空中コンボ能力などは低下しないわけだから、ある意味当たり前だよね。待てよ、ナコルル&ナコルル、ガイル&ガイルもひょっとして……(←頭悪そう)。

Strategic Accelerator

アレってどうするの？

CAPCOM VS. SNK 状況別Q&A

MILLENNIUM FIGHT 2000

対戦中に気になったことや、寝るときにふと考えてしまうこと。そんな疑問を解消。

Text：がっちん

さて、今回はシステム的な情報も織り交ぜてみた。どこまで対戦に影響するかは未知数だが、頭に入れておいてもいい情報だ。さらに、ガード後は完全な読み合いと思われていた、ガイルのトータルワイプアウトへの確定反撃の発覚。機会があれば狙っていきたい。そのほか、発売当初から話題になっていた、庵の八酒杯の連発も解析する。状況によっては完全に受ける側へ回ってしまうと苦しいキャラもいるが、なんとか打破する糸口を探っていこう。

次なるターゲットは？

前回に引き続き、キツい連係や正解の分かりにくい状況について、Q&A形式で解説していこう。

読んだ瞬間から強くなれるわけではないが、正確な知識をふまえたうえで経験を積めば、確実に効果が現れるはず。「情報入手→実戦でテスト」の繰り返しを根気強く続けていくことが、強くなることへの一番の近道だ。それは今も昔も変わりはない。

まだまだ情報は増え、そして進化していく。自らの手で発展させよう。

つねに最新の情報を把握し続けることは大変だ。しかし、強者はそれを知っている……。

いきつけのゲーセンで、幅を利かせている戦法はあるか？うまく対応できているか？

強力な戦法は少なからず存在するが、それをうち破らなければ次のステップは見えない。

投げ抜け後の間合いがいつも違うような気がするのですが？

その通りです。投げた側のボタンやレバー方向、そのほか細かい条件によって変わります。

【考察】

投げ抜け後の間合いは、基本的には抜けた側のキャラやボタン&レバー方向によって決まり、大まかに分けて4種類が存在する。しかし、あくまでも基本状態だけで、投げた側のキャラ、画面位置（端など）、さらには抜けたタイミングなどで変わる場合もある。なお、抜ける側のボタンやレバー方向は一切関係していない。

投げる側がリュウ、抜ける側がケンと、いたってスタンダードな組み合わせ。レバー←での投げのほうが、投げ抜け後により大きく間合いが離れることが分かる。キャラによっては、離れる間合いが大幅に違ってくることもあるぞ。

やや特殊な例を見ていこう。リュウが画面端を背負った状態で投げたあと、ケンが最速のタイミングで投げ抜けを成功させると、その後の間合いが通常よりも近くなる（右の写真を参照）。

また、抜ける側のキャラによっては、リュウの投げが→＋強Ⓟの場合、投げ抜けのタイミングによらずこの間合いになることがある。

これがウワサの（？）間合い。なお、投げ抜け発生後は、わずかに抜けた側が先に動けるようになる。打撃技が入るほどの差はないが……。

ガイルのトータルワイプアウト、ガード後に反撃できるって本当ですか？

はい。ザンギエフのスクリューパイルドライバーは、完全な反撃技となります。

【考察】

状況は完全に五分だが、リバーサルでスクリューパイルドライバーを出せば、ジャンプでは回避されず、無敵技（サマーソルトキックやトータルワイプアウトなど）を出されることもない。なお、スクリューパイルドライバーを出すのがわずかに遅れたとしても、ジャンプでは回避されないことがある（モリガンのベクタードレインやEXリュウの瞬獄殺をリバーサルで出した場合も同様）。ただし、無敵技は出されてしまうので完全な反撃技とは言えない。

豪鬼の弱竜巻斬空脚をリバーサルで出すと、ガイルはしゃがみガードができない（立ち硬直→しゃがみガードの移行にタイムラグがあるため）。ただ、立ちガードは可能で無敵技も出せるため、反撃技ではない。読み合いなのか？

瞬獄殺は、EXリュウのものに限って、ジャンプでは回避されない場合がある。

残念ながら確定ではないが、有効であることは間違いない。試す価値はある。

ゲー事典　**投げ抜け後の間合い**：お互いのキャラ、レバー方向、使用ボタンの組み合わせにより、膨大なパターンが存在する。さらに、投げ抜けが発生した場所やタイミングによって、間合いが変化するものまである。すべてを視野に入れて解析することは不可能に近いが、戦略に多大な影響を及ぼすものは、今後どんどん取り上げていくつもりだ。

SNKグルーヴの庵で使用される、MAX八酒杯連発にはどうすればいいの?

A キャラによって難度に差はありますが、回り込みで抜けるのが一番いいでしょう。

【考察】
回り込みをする際は、投げ間合い内に入るぐらいの近距離までたどり付くのが理想。庵側の硬直はすぐに解けるので、対応されてしまう可能性もあるが、八酒杯を連発するにはゲージ溜めが必要ということもあり、完璧に対処されることはまずない。十分に読み合いのレベルまでは持ち込めるはずだ。
ただし、回り込みの終わり際のスキが大きいバイス、移動距離が短いテリーや舞は、徹底されると苦しくなるのは事実。これらのキャラは、ガードを解くことで自キャラの判定を小さくし、より引きつけてから回り込みをするなどの工夫が必要となる。もちろん、しゃがみではなく立ち状態で待ち、よりやられ判定を小さくしていこう。

回り込みでは抜けられないと思われていたキャラも、難度は高いが可能。あとは庵側の対応次第か。

スーパーコンボで抜ける

一部の突進系スーパーコンボでも、八酒杯を抜けることは可能。キムのLv3鳳凰脚、春麗のLv3千裂脚などが代表例だ。ただし、やはり引きつけてから出す必要があるため、基本的に八酒杯の硬直に叩き込むことはできない。ガードさせればOKと考えよう。また、バイスはLv3ウイザリングサーフェスで抜けることが可能。激ムズの回り込みを試みるか、全ゲージを使って脱出を図るかの選択だ。

ゲージは必要だが、プレッシャーをかけることができる。

放っておくとどうなる?

八酒杯連発を時間いっぱいガードし続けた場合、どれくらいの体力を奪われるのだろうか。実は、画面端と端ならがんばって3分の1程度。つまり、自分の体力が多ければ、あせってゲージを放出したり、バレバレの回り込みをする必要はないわけだ。なお、本田のみ現時点ではいい対抗策が見つかっていない。時間切れも考えつつ、庵の動き次第でスーパー頭突きをヒットさせられれば――、というのが実状だ。

体力に余裕があるのならば、放っておくのもひとつの手だ。

EX舞の水鳥の舞をうまく回避したいのですが、どんな方法がいいでしょうか?

A 間合いが離れているのならば、前方ジャンプ(ハイジャンプ)がもっとも有効です。

【考察】
完全に跳び越せなくても、3発目を地上でガードすることができる。だが、「間合いが離れていれば」という条件が意外にやっかい。近い間合いで無理に跳ぼうとするのは大ケガのもと。
また、回り込みも背後に抜けられる間合い以外での使用は御法度。近い場合はガードが無難だ。

ライデンは例外で、3発目が地上ガードにならず空中でヒットしてしまう。厳しい。

間合いが離れていれば跳び込むのがベスト。舞側の硬直が甚大であることも覚えておこう。

キムの飛翔脚を中心とした猛攻には、どう対処すればいいのでしょうか?

A 飛翔脚をガードしたあと、しゃがみアッパー系の技を出すのがオススメです。

【考察】
最速で出すことができれば、飛翔脚→飛翔脚の連係ならまず返せる。キムが地上技を出してきても、負けることは意外に少ないのでオススメだ。飛翔脚は多段ガードになることがほとんどなので、ガード中からボタンを連打しておくのがコツ。動けるようになってからでは間に合わないと考えよう。
もちろん、飛翔脚の当て方、ジャンプの方向、無敵技などキム側の選択肢は多いので、万能とまではいかない。ただ、足払い系の技で対抗するのだけはやめておこう。簡単にジャンプされてしまうので、流れを断ち切ることができない。

アッパー系の技を持たないキャラは立ち強Ⓟ系で、ジャンプ直後のキムを叩き落とそう。狙いを空中に絞ったほうが、状況を打開しやすいぞ。

ゲー事典 **そのほかの八酒杯対策**:春麗とバルログは三角跳びで跳び越せるが、フィールド中央の場合は庵が前進してこないことが条件となる。また、こちらもスーパーコンボの飛び道具を撃ち、庵のゲージ溜めを妨害する手もある。うまく八酒杯を抜けていくかがカギ(タイミングによる)。なお、ナコルルのシチカプカムイイルシカはかなり優秀。Lv1でも確実に抜けていく。

特濃攻略!!

鉄壁の守備力はまさにエース級！

GUILE ガイル

ガイルの強さは、プレイヤーの熟練度によって大きく左右されるのが面白いところだ。

Text：善之宇元帥

ガイルの強さ

ガイルは、スキの小さいソニックブーム（以下ソニック）を盾にしながら、相手を追い込んでいくのが基本スタイル。ソニックを撃たれた相手は、ジャンプや回り込みなど、あの手この手で固められることを防ごうとするので、こちらはその動きをよく見極めて、ひとつひとつに対応していくことが重要だ。極端な話、ガ[illegible]初心者と上級者の差は[illegible]の「対処力」にある[illegible]ではなく[illegible]距離を考慮し[illegible]身につけよう。[illegible]ガイルはその戦法だ[illegible]させてゲージを溜めやすいというのも強み（カプコングルーヴの場合）。強いからチームの大将にという気持ちは分かるが、できれば先鋒に置いて、次鋒以降の闘いを有利に進めたい。

ソニックブームを盾に相手を追い込む。ストII時代から変わらない伝統のスタイルだ。

攻撃のバリエーション

ソニックを追いかけつつ攻めるときは、続けて何発かの通常技をガードさせ、再びソニックの溜めを完成させるのが常套手段。遠距離立ち強Ⓚや回り込み[illegible]レバーを[illegible]ろに入れたまま[illegible]使し、よどみなくソニックにつなげられるよう練習しておこう。とくに回り込みは、サマーソルトキックの溜めも同時に完成するし、相手のふところに潜り込んでのトータルワイプアウト（ガードされてもほぼ反撃されない）も狙えるので、活用しない手はない。ソニックを撃ったあと、こちらから跳び込んで攻めを継続する方法もある。このときに使う技は、ジャンプ強Ⓟと[illegible]

ジャンプ弱Ⓚがメインだ。まずジャンプ強Ⓟは、かなり離れた場所から跳び込んで、先端をガードさせるように使う。ジャンプ強Ⓟを出さなければ、昇龍拳などの対空技が空振りしてしまうような間合いがベストだ。この技は横にリーチが長いため、ハイジャンプから出せば、たとえ画面端同士に離れた状態からでも届く。覚えておこう。

これに対してジャンプ弱Ⓚは、比較的近距離からめくり狙いで使っていく。しゃがみ弱Ⓟを1〜2回ガードさせたあと、キャンセルソニックを意識させつつ跳び込むと、対空技で撃墜されにくい。背後に落ちたあとはとりあえずしゃがみ弱Ⓟを2回出して、ヒットしていたらサマーソルトキックにつないでいこう。

ソニックブームを撃ったら……

溜めを作りつつ遠距離立ち強Ⓚをガードさせる。ときには連続ガードにしないのも重要。

[illegible]込みで追いかけてもいいが、相手が跳んでいたらサマーで[illegible]!

こちらから跳び込むときには……

これくらいの距離でジャンプ強Ⓟを出せば、通常技の対空に負けることはないはず。

ジャンプ弱Ⓚのめくり[illegible]。近距離から出してガード方向を混乱させよう。

攻撃のバリエーション

さて、相手がソニックを跳び込みや回り込みで越えてきた場合は、左に挙げたような技を使って対応していくことになる。しかし、跳び込みならまだしも、相手キャラによって移動距離の異なる回り込みに完全対応するのは至難の業。中でも、テリーや舞クラスの「短い」回り込みに対しては、ある程度読みを交ぜることが必須といえる。少なくとも、読みが当たったときには最大ダメージの連続技を叩き込み、しばらく回り込みを使いたくなくなるくらいのプレッシャーを与えてやること。

覚えておきたいガイルの対処技

	技	解説
跳び込みへの対処	サマーソルトキック	溜め時間は必要だが、無敵時間が長いのでジャンプ攻撃に負けることはない。使い方によっては背後の相手を叩き落とすことも可能だ。
	しゃがみ強Ⓟ	後方まで攻撃判定があるので、めくり攻撃に対して早めに出す使い方がメイン。正面からの攻撃には相打ちになりやすいのが難点か。
	垂直ジャンプ強Ⓟ	あらかじめガイルも跳んでおく必要はあるが、拳の部分を当てるように使えば、ほとんどのジャンプ攻撃を撃墜できる。ある意味最強？
回り込みへの対処	しゃがみ弱Ⓟ連発	虚を突いて回り込まれたときの防御法。できればヒット確認しつつ、サマーソルトキックにつなげたい。裏に回られたときが少々不安。
	Ⓚ投げ	Ⓟ投げと比べると格段に投げ抜けされにくいのが強み。実際はソニック後に遠距離立ち強Ⓚをガードさせようとして化けることが多い。
	しゃがみ強Ⓟ→トータルワイプアウト	相手の回り込みが目の前で止まることを確信できたときのベストな反撃。しゃがみ強Pは攻撃判定の持続時間が長いのもメリット。

相手の回り込みを読んだら、最大ダメージの連続技を狙っていくべきだろう。

右表には触れていないが、対空技が間に合わないときには回り込みを使うのも重要。

ガイルの弱点

ガイルがもっとも注意したいのが、執拗に近距離から背後へと回り込みを狙ってくる相手との対戦。こういったプレイヤーは、背後に回ればソニックとトータルワイプアウトの溜めを解除できることを知っているので厄介だ。とくに危険なのは、相手に近寄られたときの不用意な⬆or⬇＋強Ⓚ。ガイルが間合いを離したいときに多用する技だけに読まれやすく、回り込みを合わされると一気に主導権を握られてしまう。ときにはじっとガマンすることも重要だ。

グルーヴ考察

体力が少なくなったときのトータルワイプアウト連発が強力なため、ガイルはSNKグルーヴも十分アリだが、結局はチームメイトにもSNKグルーヴに対応できるキャラが必要。カプコングルーヴ全盛の現状を見ると、どうやらSNKガイルの出番は少なそうだ。組ませるなら、回り込みから投げ技系スーパーコンボを狙えるザンギエフあたりが有望か。両者ともに爆発力はあるので、ツボにはまればすごいチームになるかも？

ゲー事典 **対空技補足**：ガイルの垂直ジャンプ強Ⓟは強力な空対空技だが、斜め上から攻撃判定の広い技をかぶせられると、さすがに分が悪い。こういった状況では後方ジャンプ強Ⓟを使ってみよう。ガイルが逃げながら攻撃するので、ちょうどジャンプ強Ⓟの先端が相手の手足を叩く形になる。とくにブランカ戦などでは重宝するぞ。

特濃攻略!!

KYO KUSANAGI 草薙 京

カプコン派の人にもオススメ!

使いこなせば非常に面白い京。SNK派の人もカプコン派の人も、基本から始めてみよう。

Text : SHO

しゃがみ弱Ⓚから荒咬みまでガードさせることによって、有利な間合いに調節できる。

相手が荒咬みをガードしたあとに足払いなどを出してきたら、反撃を決めるチャンスだ。

地上戦での基本

飛び道具のないノーマル京は、遠距離で主導権を握るのが難しいため、必然的に近距離〜中間距離の闘いが[illegible]となる。使う技は、近距離ではしゃがみ弱Ⓚとそこからの連係(詳しくは後述)、中間距離では◆+強Ⓚがオススメ。近距離でのしゃがみ弱Ⓚからは、いろいろな派生が考えられる。ヒットしたときは、しゃがみ強Ⓟ→荒咬み〜七瀬のコンボへ。ゲージが溜まっていたら、しゃがみ弱Ⓚ×2→LV3最終決戦奥義"無式"で大ダメージを与[illegible]。ガードされた[illegible]強Ⓟ→荒咬[illegible]手の足払いが[illegible]い間合いになる。そのあとは相手の足払いの空振りに◆+強Ⓚを狙ってもいいし、必ず手を出してくるような相手には鬼焼きを出すのも悪くない。そのほかのしゃがみ弱Ⓚ後の選択肢としては、しゃがみ強[illegible]が挙げられ[illegible]ればダウン[illegible]という利点があり[illegible]タイミングをずらして投げと使い分ければ、ヒットする確率も高くなる。お互いの技がギリギリ届かないような中間距離では、リーチの長い◆+強Ⓚが非常に役に立つ。ダメージは小さいが、タイミングによっては波動拳をくぐるほど姿勢が低いうえに2ヒットするので、相手に与えるプレッシャーは計り知れない。これで相手が地上戦を嫌い、ジャンプしてくるようならしめたもの。きっちり鬼焼きで落としてやろう。

技タイミング次第では波動拳をくぐることができる◆+強Ⓚ。リーチも長く使いやすい。

[illegible]めくられる可能性[illegible]の剣なので多用は禁[illegible]

強力な対空技である舞の➡+強Ⓟも、タイミング次第では一方的に勝てる。

跳び込みの選択肢

跳び込みに使う技は、ジャンプ弱Ⓚとジャンプ中⬇+強Ⓟの2つ。弱Ⓚはジャンプ直後にボタンを押しても着地まで攻撃判定が持続するうえ、めくり性能も高い。ジャンプ中⬇+強Ⓟは、通常技対空ならばほとんど打ち勝てるほど判定が強く、ヒットさせればダウンを奪える優れモノだ。使い分けのポイントは間合い。めくりになる間合いでは弱Ⓚ、正面に落ちる間合いではジャンプ中⬇+強Ⓟを使うのだ。なお、ジャンプ弱Ⓚでめくりを狙うときは、しゃがみ弱Ⓚを2〜3発ガードさせたあとに跳び込むのがオススメ。ジャンプ中⬇+強Ⓟで相手の通常技対空をつぶしにかかるときは、早めにボタンを押すのがコツだ。相手との間合いを離さず、主導権を握り続けることが大切だと言える。

Ⓚ投げは相手との距離が離れないので、決めたあとに起き攻めへ移行しやすい

Ⓚ投げ後に回り込みをすれば、ちょうど相手の起き上がりに裏へ回ることができるのだ。

起き攻め考察

密着してからしゃがみ弱Ⓚを重ねていくのは基本中の基礎。地上戦でも書いたように、ここからいろいろな連係を組み立てていこう。そのほかの有効な起き攻めとしては、[illegible]Ⓚ投げからのパターンがある。京のⓀ投げは、決めたあとはほぼ密着状態となるため、起き攻めに移行しやすいのだ。ここで有効なのは、回り込みとめくりジャンプ弱Ⓚの2つ。回り込みはちょうど相手の裏側に回ることができるので、起き上がり後のガード方向を揺さぶることができる。ジャンプ弱Ⓚは、その場から跳び込んでもめくれないキャラがいるので、ほんの少し後ろに歩いてから跳び込むのがコン[illegible]しゃがみ弱Ⓚに[illegible]ヒットしたらコンボに[illegible]。もう一つ[illegible]として挙げられるのが、荒咬みコンボからのパターン。画面端で荒咬み〜七瀬でのコンボを決めたあとは、何もしないと相手との位置が入れ替わり、[illegible]画面端を背負うことになる[illegible]ジャンプをするタイミングによって着地する位置が変化するため、ガード[illegible]を揺さぶることができる。相手が地上へ落ちる前にジャンプすると表に、地上に落ちてからジャンプすると裏に着地できるぞ。かなり強力な起き攻めなのでオススメだ。

画面端で荒咬みコンボを決めたあとにジャンプ。視覚的に後方ジャンプがオススメ

ジャンプ中の向きとは逆側に着地するので、ガード方向を揺さぶる効果が高いのだ

EXキャラ補足

必殺技が大きく変化するEX京。基本は闇払いで牽制しつつ、跳び込みを鬼焼きで落とすという戦法だが、それだけで決定的なダメージを与えるのは難しいので、近距離でのコンボも狙うことになる。基本コンボはしゃがみ弱Ⓚ×2→弱七拾五式・改。しゃがみ弱Ⓚをガードされたときは、しゃがみ強Ⓟからの闇払いで相手を固めるのがセオリーだ。この連係で闇払いをガードさせたあとは、ノーマル京の荒咬みの場合と同様に相手の足払いがギリギリ届かない間合いになるので、◆+強Ⓚや弱朧車を狙ってもいい。

荒咬み&派生技がないので、しゃがみ弱Ⓚからの弱七拾五式・改が主力となる。

しゃがみ強Ⓟ→闇払いをガードさせた間合いは、次の選択肢につなげられる。

ノーマルとEX：必殺技が大きく異なるため、どちらが強いか？ という話題は尽きないが、自分は総合的に見るとノーマルの方が上だと思う。その理由は、コンボのダメージが大きいことと、画面端での七瀬後の起き攻めが強力なことが挙げられる。弱七拾五式・改から強力な空中コンボがあったらよかったのだが……。

〜1から10まで教えます!!〜 CAPCOM

特濃攻略!!

伝統と回り込みの融合形態 ZANGIEF ザンギエフ

回り込みスクリューが決まらない、とお嘆きのアナタ！　地上戦の内容を見直してみよう。

Text：RED　情報協力　戸塚先生

地上戦の駆け引き

回り込みからのスクリューパイルドライバー（以下スクリュー）は、本作のザンギエフにとって重要かつ有効な攻め手であり、むやみに牽制技を振り回すような相手には簡単に決めることが可能。しかし、免疫がある上級者に対して回り込みスクリューを決めるためには、打撃技による牽制、跳び込み、立ちスクリューなどによるプレッシャーで相手に技を空振りさせ、そこに回り込みを合わせる、という考え方が必要になってくる。「立ちスクリュー」というのは、歩いて接近して、いきなりスクリューで掴んでしまうテクニック。「もう一歩踏み込まれたら、スクリューで掴まれそう！」というプレッシャーを与え、思わず牽制技を出させるのだ。

回り込みを仕掛ける間合いに変化を持たせるなど、相手の意表をつくことも必要。少し接近してから回り込んで、相手の[illegible]、離れた位置から2回連続で回り込みをするなど、「ひっかけ」のバリエーションを増やそう。

打撃による牽制は、[illegible]しゃがみの強Ⓟがメイン。攻撃判定の持続がしゃがみ強Ⓚより長いのがポイントで、相手の回り込みを（狙ってないのに）つぶしてくれることも多い。リュウやケンの立ち弱Ⓟ連打など、強Ⓟが負けやすい「バリア」に対しては、バニシングフラットが有効なことも覚えておくといい。

跳び込みは、おもにリーチの長いジャンプ強Ⓟを使う。対空技がギリギリ届く位置から、対空技の空振りを誘うための空ジャンプも交ぜると効果的だ。

このくらいの間合いになると、相手も立ちスクリューのプレッシャーで技を出しやすい。

そこで回り込み！　相手が技を出していれば、かなりスクリューが決まりやすい。

ジャンプ攻撃を出さずに跳び込んで、対空技を空振りさせる、という選択肢も必要。

攻め込まれたら？

対空に関しては非常に恵まれているザンギエフ。しゃがみ状態で引きつけてからダブルラリアット（以下ダブラリ）を出せば、めくり狙いも含めてほとんどの跳び込みを対処できる。判定が出っぱなしの弱攻撃には相打ちになることも多いが、ダメージ差を考えるとまったく問題ナシだ。

跳び込みをガードさせられてしまったあとなど、相手が打撃連係で固めにくるようなら、思い切ってスクリューによる割り込みを狙うのも悪くない。ただし、下段技を含んだ連続ガードの連係はくらってしまうので注意しよう。

こちらの起き上がりに相手が地上技を重ねてくるような場合は、スクリューを狙うのが有効。リバーサルで出せれば、相手の技が重なっていてもスクリューが決まる。

跳び込みに対しては確実にダブラリで対処しよう。相打ちになってもOK！

[illegible]て、そこからスクリューを狙う。昔からの基本連係だ。

スクリューを警戒してジャンプや無敵技を出す相手には、対応策を混ぜていくこと。

接近後の攻め手

回り込みからの選択肢はスクリューがメインだが、ジャンプで逃げようとすることが多い相手に対しては、クイックダブルラリアットも交ぜていくといいだろう。逆に、ジャンプで逃げようとする気配がない相手なら、Lv2以上のファイナルアトミックバスターを狙っていこう。[illegible]リューのチャンス。投げ間合い内に入っている場合は、積極的に狙っていきたい。ただし、ジャンプや無敵技で投げを回避しようとしてくる相手には、それなりの対抗策が必要。ジャンプで逃げる相手には、早出しのジャンプ中↓+強Ⓟやダブラリ、無敵技を出してくる相手にはガードで様子見、という選択肢を交ぜていこう。ちなみに、昇龍拳などの上昇系必殺技をガードした場合は、落下中にエリアルロシアンスラムを入れるのがベストの反撃となる。

また、しゃがみ弱Ⓟを2〜4発当てたあとのような、明らかにスクリューの間合いから外れた瞬間は、相手も投げ技に対する警戒心が薄くなっている場合が多いので、フライングパワーボムによる奇襲が意外と有効。これは、しゃがみ弱Ⓟ×2〜4発→しゃがみ強Ⓟと対になる連係とも言えるだろう。

しゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚからは、キャンセルでバニシングフラット（以下バニシング）を出すのもいい。しゃがみ弱Ⓟ×2〜4発から弱バニシングを出してギリギリで空振りさせ、直後にスクリューを狙うといった連係も、たまに交ぜると決まりやすい。

バニシング空振りは奇襲効果が高い。ファイナルアトミックを狙ってもいい。

投げ抜け発生後に注目！

ザンギエフが相手の通常投げを投げ抜けした直後、間合いが近い場合がある。実はこの状況、スクリューが確実に決まる。ただし、投げ抜け後の間合いが近くなるか遠くなるかは、相手キャラや投げ技の種類、レバーの方向などの条件で変わってしまうので、予測できないのが難点。とりあえず、投げ抜け時は弱スクリューでも入れ込んでみる？

おっと、投げ抜け発生！　弱スクリューを入れ込むとしますか……。

もし間合いが離れなかったら、確実にスクリューが決まる。こりゃラッキーって感じ。

立ちスクリューは、実際に与えるダメージよりも、そのプレッシャーよってほかの攻めが決まりやすくなることが重要。「待ち」が上手いプレイヤーに「こいつ立ちスクリューできねぇな」とナメられ、徹底的にガードを固められたら、打撃や回り込みだけではまず崩せないぞ。極論、狙うフリをするだけでも意味がある。

SNK

特濃攻略!! GEESE HOWARD ギース・ハワード

～1から10まで教えます!!～

レオ3の底力を引き出せるか？

決まった戦闘スタイルは存在しない。主力となる技をうまく活かすすかがカギとなるぞ。

Text：がっちん

地上戦の主軸

地上戦で主軸となるのは遠距離立ち強Ⓚ。この技をギリギリ届くような間合いから出していくのが理想的な展開だ。そのためには、相手との間合いをラウンド開始直後～やや近い程度にキープするよう闘っていくことが重要となる。この間合いでは、しゃがみⓀを使った足払い戦も積極的に挑んでいく。踏み込んで使うか、踏み込まずに空振りを誘うかは、経験を積んで呼吸を覚えていこう。もちろん、しゃがみ強Ⓚのリーチは完全に把握しておきたい。ただし、ジャンプや回り込みを多用する相手に対しては、地上戦に固執しないこと。しゃがみ強Ⓟでの対空や、回り込みへの対策を心がけておこう。回り込みには、しゃがみ強Ⓚで対処するか、しゃがみ弱Ⓚからのコンボを狙うといいだろう。

地上戦での主力技。間合いに気をつければ、その後も有利に展開できるのがうれしい。

空中では疾風拳を多用す[illegible]に交ぜて対空技をつぶ[illegible]

誘いの疾風拳

地上技以外でカギとなる技は、後方ジャンプからの疾風拳。空中で相手の動きを見つつ出していけるので、使い勝手がいい。このときに注意するのは相手との距離。疾風拳の飛んでいく軌道をイメージして、最低でもガードさせるように使おう。後方ジャンプ中に相手が間合いを詰めてきて、疾風拳をくぐられそうなら、素直に疾風拳を撃つ必要はない。そのまま着地するか、ギリギリ[illegible]の地上対空[illegible]技をつぶればベスト。また[illegible]低空疾風拳[illegible]Ⓟで[illegible]近い間合いで[illegible]の地上戦に[illegible]と有効[illegible]

各ポイントでの攻防

流れを断ち切らないように闘うためには、やはり遠距離立ちⓀを当てたあとの読み合いがポイントとなる。いくつかの選択肢が考えられるので、細かく見ていこう。

●下段当て身投げ
狙うは相手のしゃがみ強Ⓚ。単純だが有効。なお、相手がしゃがみ弱Ⓚを出してきた場合は読み勝ちのようだが、実際には届かないことが多い。

●しゃがみ強Ⓚ
届かないのにしゃがみ弱Ⓚを振ってくる相手には、これでダウンを奪いたい。ガードされた場合はキャンセル烈風拳の有無まで臨機応変に。

●再び遠距離立ち強Ⓚ
中途半端な地上技をつぶすのが目的で、しゃがみ弱Ⓚにも有効。ジャンプに対しても悪くない選択肢。ただ、回り込まれると振り出しとなる。

●様子を見る
回り込みを読んだときに。技を出していないので、跳び込まれてもしゃがみ強Ⓟで迎撃しやすいという利点も。

●デッドリーレイブ
地上で動く相手には効果絶大。完全な先読みだが、流れ[illegible]でおくことでヒット率を上げることはできる。

そのほか、しゃがみ強Ⓚをキャンセルしての烈風拳も、勝敗を左右するポイントとなっている。跳び込まれると大ケガの元となってしまうので、毎回撃つのは危険。だが、近い間合いでの単発のしゃがみ強Ⓚは、ガードされた場合に反撃される可能性がある。

これが安定といった行動はないが、相手を動かすという意味で、烈風拳を多めに使っていくのもひとつの手。それによって、相手の跳び込みや回り込みの回数が多くなるようなら、うまく打撃を合わせてダメージを与えていきたい。それでもガードを固めているようなら、烈風拳→遠距離立ち強Ⓚと強引に押し込んでいいだろう。烈風拳後は、ちょうど遠距離立ち強Ⓚが使いやすい間合いになっている。

読みが当たっているときは、完全にギースのペース。

キャンセル烈風拳の使用頻度は難しい。相手に合わせるべきか、相手を動かすか……

当て身投げの必要性

出っぱなしのジャンプ弱攻撃が強力な本作では、上段当て身投げでの対空の重要度が高い。主力対空技のしゃがみ強Ⓟは、相打ちになりやすいため絶対的な信頼度はない。レシオ差や残り体力の状況によっては、読みが当たれば確実に返せる上段当て身投げの方が頼れるわけだ。リスクも伴うが、安心して跳び込ませなくする効果もあるので使っていきたい。あとは使用頻度。こだわり派か実戦派でずいぶん変わってくるので、これはかりはプレイヤー次第と言ったところか。

レシオ1相手なら、しゃがみ強Ⓟでの相打ちだけでも上等だろう。

取って満足？　負けても満足？　そんな魅せ技でないことは確かだ。

ゲージはどう使う？

カプコングルーヴを選択した場合は、ゲージの使用方針がいくつか考えられる。コンボに自信があるのならば、しゃがみ弱Ⓚからのしゃがみ強Ⓚキャンセルレイジングストームでこまめに消費していくといい。ただ、これを基本方針とするのならば、SNKグルーヴのほうが向いているといえる。もうひとつは、高い攻撃力を得るためにゲージを温存しつつ、デッドリーレイブで一発大ダメージを狙う方針。相手の飛び道具を狙っていけば、決めるチャンスは多い。

ゲージMAX状態では、投げ技ひとつにしてもダメージが大きくなる。

うかつな飛び道具は見逃さないようにしたい。強で撃たれると厳しいが。

ギース豆知識：ダブル烈風拳は普通の飛び道具と相殺してしまうが、目の前に停滞している部分に飛び道具が当たれば、それをうち消しつつ烈風拳が飛んでいく。また、対空技として使用するしゃがみ強Ⓟは、回り込みに対するとっさの返し技としても有効だが、ヒットしてもしゃがみ強Ⓚなどで反撃されてしまう。要注意。

シンプルなゲーム性に秘められた想いとは？

『CAPCOM VS. SNK』開発者インタビュー

原点回帰とも言えるシンプルなゲーム性と、まったく新しいキャラ選択システム「フレキシブルレーションシステム」。賛否両論ありながら、さまざまな層のプレイヤーに遊ばれている『カプコン VS. SNK』は、どのような想いから、どのような狙いで作られたのだろうか？　プロデューサーの須藤氏、ディレクターの伊津野氏に直撃してみた。

『夢の競演』を作り上げるまで

――制作発表から実際の発売まで随分かかりましたが、やはり紆余曲折があったのでしょうか？

須藤　カプコンの都合だけで考えたら、発表のタイミングが早かったんじゃないですかね（笑）。

伊津野　プロデューサーとディレクターが『マジですか？』というタイミングで発表してますから。それで、あのあと少し経ってから画面写真が、ウソっぽちの（笑）。あれは、NAOMIの最初の実験段階で、とりあえず京のポーズが何枚か出来た時点で撮った写真なんですよ。背景はポリゴン、パワーストーンのステージ（笑）。「フォッカーも出るのでは？」とか。ジャンプしている絵がたまたまガードしてるようにも見えたので、「空中ガードがあるようだ」とか。

須藤　いろいろ書かれました。

伊津野　SNKキャラは全部新キャラで、カプコンキャラも何人か描き直してるので、どうしても完全新作と同じぐらいの時間がかかってしまうんです。それを考えると、メチャクチャ時間がかかっているわけではないですね。

須藤　もう少し早く出したかったというのはありますけど。

――登場キャラはどういった経緯で選定されたのでしょうか？

須藤　バランスですね。外せないキャラや人気キャラ、ゲーム的に必要なキャラなどがいて、それのバランスを取っていく。

伊津野　男女比、体格、投げキャラ、ボス級の数、登場作品の偏りなど、いろいろ考えたうえで決めました。やっぱりモメましたよ。主役級以外のキャラに関しては特にモメました。一番モメたのはモリガンですね。深い世界観の中に、モリガンやナコルルなどのキャラ受けを狙ったようなキャラは入れたくない、という人もいれば、『カプコンVS. SNK』なのに、2大人気キャラが入ってなくてどうよ？　という話も出ますし。

――SNKのキャラクターを作る際に気を付けた点、苦労した点などをお教えください。

伊津野　何回もミーティングを重ねた結果、『SNKキャラがカプコンゲームに出たら、こんな感じになるのでは？』という方針で、あえてSNKキャラだからという細かい部分はこだわらずに調整することに決まりました。こだわってるところは変にこだわってるんですけど。

須藤　ネオジオのゲームを作るわけではなく、NAOMIとして、しかもカプコンが作るということは忘れちゃいけないよね、と。

伊津野　SNKのキャラをSNKのゲームそのままに作るのは、移植するのと同じなので、SNKのキャラでありながらカプコンらしくすることに気を付け、カプコンの新キャラくらいのつもりで調整しました。

フレキシブルレーションシステムの調整方法

――フレキシブルレーションシステムという、前例のないシステムを採用されていますが？

伊津野　枠の中を強さに合わせた幅で取っていく、という案は最初に挙がっていました。当初はもっとあいまいなものだったり、必ずしも4つ埋める必要はなく、余りはコンボゲージにストックされるなど、いろいろなアイデアがあったんですが、ややこしさやバランスを考えて削っていくうちに、今の形へ落ち着きました。

――キャラのバランス調整もかなり難しかったのでは？

伊津野　これもいろいろな方法が挙がりましたが、結局、全員レシオ2で調整するしかないよね、と。基本的な部分はレシオ2で調整し、あとは各レシオへ振ったときに、どんな組み合わせでもバランスが取れるよう、各レシオの内部数値を調整する方法で作りました。ただ、やはり普段プレイされるのはレシオのついたバージョンなので、調整する側がレシオにひきずられる部分もあって……よくいえば、メリハリのついた調整ができたと思っています。

94年入社以来、企画一筋。本作ではディレクションも担当。
代表担当作：『ストリートファイターZERO』、『スターグラディエイター』、『私立ジャスティス学園』、『パワーストーン1&2』

株式会社カプコン
開発本部 第一開発部
ディレクター
伊津野 英昭
HIDEAKI ITSUNO

ゲー事典　去る11月18日、プラサカプコン吉祥寺店で開催された「Fighting knuckle to next millennium」スタート記念ゲーム大会に、須藤氏以下、開発スタッフの方々がゲスト出演。トークタイムには「2」の話題も！　気になる内容は「キャラは増えます」「システムは変わります」「グルーヴの差についても検討中」など、具体的な話はナシ。まだまだ企画を煮詰めて（左ページへ）

株式会社カプコン
開発本部 第一開発部
プロデューサー
須藤 克洋
YOSHIHIRO SUDO

93年入社。営業、広報を経て、99年10月より開発へ。おもに通信対応タイトルのプロデュースを務める。代表担当作：「マーヴル vs. カプコン2」「パワーストーン2」

――フレキシブルレーションシステムの存在をくつがえすとも言える「ペアマッチモード」。採用するに至った経緯をお教えください。

伊津野 これは最初から入れることを前提としていました。

須藤 各レシオにキャラを振り分けてあるんで、好きなキャラ同士で組めない可能性がある。

伊津野 やっぱり自由に組みたいじゃん、と。僕たちがそうですから、それは十分に分かってました。あとは、いつオープンにするかの問題だけでしたね。

『カプコンVS.SNK』だからできたゲーム性

――多種多様なシステムを取り入れた格闘ゲームが主流となっている中、本作はシンプルに仕上っていますが、これはどのような意図があったのでしょうか？

伊津野 大きく分けて2つあります。1つは、システムに頼らずキャラクターそのもので遊べる、シンプルなゲームを作りたい、という話が現場の方で出ていたこと。ZERO2のオリコンが入る前やZERO3のXイズム、ストⅢのブロッキング以外の部分などは、そういう方向を目指した形跡がありますよね。最終的にはいろいろなシステムが入って、違う方向性のゲームになっているのですが、シンプルなゲームを作りたい、という想いは根強くあったんですよ。

もう1つは、『カプコンVS.SNK』をやりたいと思う人は、今2D格闘ゲームをやってる人たちよりも、ひと回り広い範囲でいると想定したからです。たとえば、『餓狼SP』や『スパⅡX』以来、2D格闘ゲームから離れてしまった人たちが、「夢のゲームだし、やってみたいな」と思ったときに、あまり複雑なものだとできない可能性がありますよね。とにかく、やりたいと思った人ができないゲームにはしたくなかったんです。

逆に、まったく新しい格闘ゲームを「シンプルイズベスト」的なゲーム性で出すとなると、リスクが高いんです。商品としては難しいと思うんですよ。今回、カプコンキャラとSNKキャラの夢の対決というコンセプトがあって、すべての条件が一致したわけです。

須藤 『カプコンVS.SNK』だからこそここまで作った、こう作れた、ということです。

――グルーヴセレクトシステムに関してはどうなのでしょうか？

伊津野 当初、SNKグルーヴは操作感や細かいクセまでSNKのゲームを踏襲したもの、カプコングルーヴはカプコンのゲームでいこうか、とも考えました。また、オリコンなどのシステムも、ひと通り実験するところまでは作りましたね。ただ、やはり「やりたい人は全員できる」というコンセプトに反すると思い、省けるところを省いていったら、最終的には骨組みだけが残ったという感じです。ホント、いろいろ試しましたよ。

――いわゆる「目押しコンボ」が多く見られたり、キャンセルがシビアだったりと、コンボ関係は難度が高く感じられますが？

伊津野 ボタンの数を増やさないで奥深いものにしたいという、崇高な目標があって、それに向かって調整した結果ですね。

須藤 システムがシンプルなぶん、コンボなどに目を向けがちになる、というのはありますね。

伊津野 久しぶりに格闘ゲームをやる人は、単発の必殺技などで闘っても試合にはなる。でも、ディープな人にとっては、いろいろ探す楽しみもある。そういうバランスを目指しました……ということにしといてください(笑)。

――対CPU戦の得点システムが一風変わっていますが？

伊津野 ZERO3の通信ハイスコアランキングを見たときに、唖然としたんですよ。1位からずーっとカンストで……。そうじゃなくて、100点満点はもうとれないんだ、100点にどれだけ近づくかの勝負にしたい、という考えが最初にありました。そこに、ストⅢ3rdのグレードジャッジシステムの考え方も含めて調整したわけです。100点満点だけにしようという案もあったんですけど、それは寂しいということで、従来の点数とのかけ算のような形に落ち着きました。判定面は、改善の余地があると思うんですけど。

――そのほか、制作裏話などありましたらお聞かせください。

伊津野 ボツネタですが、ブロッキングも存在してました。あと、メガクラッシュなんかもあったんですけどね。そのほかにも、ボツキャラやボツ技などは、いずれ見ることになるんじゃないですか、みたいな。

須藤 えっ、そうなんだ(笑)。

そして『2』へ

――ズバリ、続編はどのような作品になるのでしょうか？

伊津野 『カプコンVS.SNK』という作品は、なんだかんだいっても1作目なので、要望は何もないところから拾ったものだけですし、やりたい人全員がやれるように作らなければ、という認識もありました。しかし、次回作はやってもらった人の要望をメインに聞くことができるので、そのあたりの期待は裏切らないように作っていこうと思っています。キャラに関しては、『カプコンVS.SNK』に『2』ですからね。ストリートファイターVS.K.O.F.じゃないですよ、とだけ言っておきます。

須藤 システムは、どうなるんですか？(笑)

伊津野 システムね……。今まさに、みんなの希望を聞きながら考え中です。何回ミーティングしても決まらないんですよ。

須藤 変わります、ってことですね。『1』と『2』では作り方も考え方も違うし、そのソフトの持ってる役割も違いますんで。カプコンの格闘ゲームの『2』というものにしますよ。

――最後にプレイヤーのみなさんに一言お願いします。

伊津野 末長く、広く遊んでほしいです。シンプルといいつつ、新規のプレイヤーが入るのは辛いかもしれないので、まだやってない人にも声をかけて、輪を広げていってもらいたいですね。

須藤 ドリームキャストの通信対戦など、いろいろと違った遊び方もできますんで、長く遊んでほしいです。あとは燃えジャスもよろしく、って感じですかね(笑)。

インタビューを終えて

幅広い層にプレイされることを運命付けられた『カプコンVS.SNK』。それを考えると、狙い通りの出来と言えるのかもしれない。マニアックな要望に関しては、『2』で応えてくれることだろう。

ゲー事典 (右ページより)いる段階らしく、逆にプレイヤーの意見を聞くシーンも(4ボタンはどう？ SNKファンにとってはどうだった？ など)。インタビューでも話題に上がったが、本作への意見、感想、「2」への要望などは随時募集しているとのこと。窓口は svsc@capcom.co.jp (E-Mail)または http://www4.capcom.co.jp/capvssnk/bbs/index.html (掲示板)だ。

いよいよ後半ランダム面に突入！

カブキ、サスケと強敵が待つ
後半ランダムステージを一挙に攻略！
こいつらを確実に倒せるようになると、
一気に面白くなってくるぞ！

ガンスパイク GUNSPIKE™

バレッタも時限の隠しキャラ。シモーヌの右／レバーを入れると出現。

各攻撃とも非常にスキが小さく、軽快なプレイを楽しめるキャラだ。

魔界からの挑戦者!?

バレッタ参上!!

ロックマンに続くもう一人の隠しキャラは、なんと『ヴァンパイア セイヴァー』に登場したバレッタだ！　ダークストーカー相手に鍛えた、その実力やいかに？

バレッタの特徴

バレッタ最大の特徴は、アタック、ヘビーアタック、ヘビーショットといった特殊攻撃が非常に使いやすいこと。

アタック、ヘビーアタックともに、攻撃後のスキがないに等しいため、他のキャラとは比較にならないほど気軽に使うことが可能。ヘビーショットはスキも小さいうえに、アーサーと同様、発射中に移動できるタイプで使いやすい！

他のキャラを使っていて「もっとアタックとかバリバリ使ってプレイしたいな——」と感じていた人には、是非オススメしたいキャラだ。

アタック→ヘビーアタックのコンビネーションは、特にロボット兵士系のザコに強いので、多用してみよう。アタックでダウンしたところにちょうどリンゴ爆弾が重なるようになるので、かなり効率良くダメージをあたえられる。

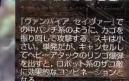
あえて弱点を挙げるとすれば、一気に大ダメージを叩き込めるコンビネーションに欠けること。まあ、このへんは手数で充分補える範囲であろう。

バレッタ武装データ

SPECIAL ATTACK

バズーカパラダイス／「おらおらおらおら～！」のかけ声とともに、かついだバズーカを10連射する。発射中もキャラの向きを制御できるので、可能な限り狙い撃ちするようにしたい。

HEAVY SHOT

チアーオブファイアー／懐から取り出したビンから、火炎を放射して攻撃する。射程距離はやや短いものの、放射中もゆっくりと移動可能。かつ放射後のスキも小さいので使いやすい。

SHOT

ショット性能に関しては、いたってオーソドックスなタイプ。これといった特徴はないようだ。

HEAVY ATTACK

アップルフォーユー／「はい、これあげる！」というボイスとともにリンゴ爆弾を投げつける。他キャラと比較するとダメージがかなり低いものの、スキがほとんどないため、多用できる。

ATTACK

『ヴァンパイア セイヴァー』での中パンチ系のように、カゴを振り回して攻撃する。スキは小さい。単発だが、キャンセルしてヘビーアタックのリンゴ爆弾を出すと、ロボット系のザコ敵に効果的なコンビネーションとなる。

ゲー事典　**ヘビーアタック活用法：**バレッタのヘビーアタックは、名前こそヘビーアタックだが、実際は射程の短いヘビーショットの感覚で使っていける。アタックキャンセルから出すばかりでなく、リンゴ単体で密集した敵群に投げ込むような使い方も有効だ。

使いどころをチェック!

アタック活用のススメ

アタック、ヘビーアタック、ヘビーショットといった攻撃は、使いどころを誤るとスキをさらすだけに終わりやすい。確実に当てられるポイントをチェックしていこう。

確定ポイントを覚えよう

アタック、ヘビーアタック、ヘビーショットといった特殊攻撃は、破壊力はあるが使用後のスキが大きいため、適当に使うのは危険。慣れたらある程度はアドリブで使ってもいいが、はじめのうちは敵の反撃を受ける心配がない状況でのみ使ったほうがいい。

ここでは、おさらいも兼ねて、前半ランダムステージの特殊攻撃の使いどころをチェックしていこう。

注意してほしいのは、ここに紹介してあるような確実に敵のスキを狙える場面でも、動作終了までの時間が長すぎるコンビネーション(例:キャミィのアタック×3キャンセル→ヘビーアタックなど)だと、攻撃を当てても反撃を受ける可能性があるということ。

敵がすぐに動き出すような場合や、敵がのけぞらない攻撃を使う場合は、あまり欲張らないほうがいいだろう。

マーク&ショットのコツ

マーク&ショットで1体の敵に連続して撃ち込みたい場合には、一回のマーク有効時間が切れてから再度マークするのではなく、マークし直せるスキがあるだけに[illegible]ークをかけ直すようにしたほうがいい。一瞬レバーニュートラルにした瞬間にマークボタンのみを押し直す、という操作でOKなので、撃ち込み効率も落ちないぞ。

ほんの一瞬でも、足を止めていい瞬間があればマークし直せる、というワケ。

教会ステージ

このステージの中ボス(ゴリラ)は、弾を撃ってこないので簡単に接近することが可能で、接近攻撃のスキにアタックを当てると早く倒せる。しかし、次の接近攻撃がくるまでが意外に早いので、長いコンビネーションを使うのはやめること。また、ゴリラの出してくるキラーバグも、弾を撃ってこないので接近攻撃で倒していい。

ボス戦は、口から扇状の弾幕(面数により2~5WAY)を撃ってくるモードが大チャンス。ボスの側面から接近してコンビネーションを叩き込める。ただし、ボスの側面に回り込むのが遅れてしまった場合には、長いコンビネーションを使うのはやめておこう。

カマ状の腕による接近攻撃のあとも狙えるが、こちらはスキが小さいので、アタック1発程度か、遠距離からヘビーショットを撃ち込む程度に抑えておいたほうが無難だ。

ザコ2体を倒しておけば、扇状弾幕のスキに、安全にアタックを使うことができる。

香港ステージ

中ボスのバルログは、護衛のザコ2体を倒したらアタックからのコンビネーションで倒すパターンがオススメ。

近距離でバルログの周りをぐるぐる移動して、バルログが攻撃(クナイor接近攻撃)を出したら、ダウンを奪えるコンビネーションを叩き込もう。

ダウンさせたら、起きあがるバルログの周りをぐるぐる移動して再度……と、この繰り返しでハメることができる。

ただ、通常ならダウンを奪えるコンビネーションを当てているのに、まれにダウンしないことがある。自分の残り体力が少ないような場合は、キャンセルでスペシャルアタックを出す準備をしておこう。

バルログの周りをぐるぐる移動し、攻撃を出すのを待つ。

攻撃を出したら、背後からダウンするコンビネーションを当てる。

日本ステージ

中ボスのバギーは、プレイヤーを狙って突進してくる。この突進を避けた直後がアタックのチャンスだが、ザコの動きに注意して攻撃すること。

状況によってはアタックにこだわらず、遠距離からヘビーショットを撃つ程度にしておくほうが安全だ。

ボスのロボット3体は、無理せずマーク&アタックで撃ち込んでいくのが基本。順番としては緑→青(逆でも可)と倒していくのが理想で、最後に茶色が残ることが多くなる。茶色1体の状態になったら、ミサイルの下をくぐって接近し、アタックからのコンビネーションを叩き込むことができるぞ。

バギーの突進をかわしたら、アタックorヘビーショットで攻撃。

ミサイルは、下をくぐって接近することができる。アタックでトドメだ。

橋上ステージ

中ボスのヘリは、ミサイルを撃ってくるときに距離を取ってヘビーショットを撃ち込む戦法がオススメ。このヘリの撃ってくるミサイルは射程が短く、ある程度離れていればプレイヤーまで届かないので、護衛のザコ2体を倒しておけば、問題なくヘビーショットを使える(ちなみにこの場面のザコは、一度倒してしまえば補充されない)。

翼の下にあるミサイルランチャーに注意して、ミサイルが装填されたら、距離を取ってヘビーショットを撃つようにすればOKだ。

ボスは、出現した直後がスキだらけなため、いきなり近寄ってアタックからのコンビネーションで大ダメージをあたえることができる。この直後は、ボスが高速で回転しながら、全方向に弾をばらまく攻撃パターンがくる場合が多い、ということも覚えておくといいだろう。

このステージのボスは、出現直後がアタックチャンス! コンビネーションを叩き込め。

Strategic Accelerator

ゲー事典 **対ロボットザコ戦のポイント:** 特に人型のロボット兵士に対しては、ダウンを奪える攻撃を当てていくのが効果的。キャラによって、どの攻撃(コンビネーション)がダウンを奪えるのかは違うので、色々試してみよう。

湿原ステージ

THE KING OF THE JUNGLE

STORY

まだ人が一歩も踏み込んだことのないような湿地の中、さまざまな突然変異と思われる生物が大量発生した。その中には、人類がまだ見たこともないような生物が潜んでいるという――

ザコとの戦闘

敵の初期配置は、多数のチャービンとアリゲーター1匹。まずはショットでチャービンを片づけつつ、スキを見てアリゲーターをアタックで倒してしまおう。ただし、ここで画面を左にスクロールさせると、援軍が現れた際に苦しくなる。なるべくスタート地点で戦ったほうがいいだろう。

チャービンを倒すと、ブレードロイド3体と六角が出現する。前の場面で述べたように、ステージ右端をキープしていれば、はじめに現れるのはブレードロイドだけなので、ダッシュを交えるコンビネーションを中心に攻撃しよう。できれば、六角が視界に入る前に3体とも倒してしまいたい。

六角に対しては、マーク&ショットで攻撃するのが基本だが、このときさらに追加のブレードロイド2体が出現する。六角を倒すまでは、画面中を大きく逃げ回るのがつらいので、ここで、苦しかったらスペシャルアタックを使ってもいい。

中ボス Crazy Machine Jet Tiger

浮遊砲台に対しては、ショットの角度を固定して撃ち込むとキレイに倒せる。

浮遊砲台を残してしまうと、中ボスのパターンがずれて大変なことに…。

中ボスの攻撃パターンは、

①**扇状に高速弾をバラまく**
②**大型のエネルギー弾**
③**距離を取って浮遊砲台放出**
④**大型のエネルギー弾**
⑤**横移動しながら並列弾連射**

のループになっている。攻撃のほとんどはショット系なので、遠距離からマーク&ショットで少しずつダメージをあたえるのが攻略の基本だ。ここで少し注意したいのは③の攻撃で、このときだけはマークを解き、ショットの角度を固定して浮遊砲台だけ先に倒してしまうこと。浮遊砲台が残っていると、攻撃パターンがずれて弾避けが難しくなる。

中ボスに一定のダメージをあたえると、エネルギー弾と単発弾を交互に繰り返す攻撃モードに突入するが、画面内の浮遊砲台を全滅させておけば特に問題ないはず。そのままショットで倒してしまおう。

ちなみに、浮遊砲台の点数は1つ500点。粘って稼ぐかどうかはキミ次第だ。

ボス Jungle Master Sasuke

……を放置しておくと超危険。……で倒すのが得策だ。

サスケは、右腕に持ったナギナタ状の武器と、左腕の速射砲で攻撃してくる。攻撃には決まった順番がなく、プレイヤーとの距離などを判断して使い分けてくるので、パターン化が非常に難しい。

最も恐ろしい攻撃は、ダッシュで接近してナギナタを振り回すというもの。これを避けるため、ボスとの戦闘中はつねにステージ外周を走り回りつつ、マーク&ショットで地道にダメージをあたえていくことになる(アーサーはそれでもキツい。ゲー事典参照)。一応、スキを見切ればアタックを叩き込むことも可能だが、一歩タイミングを誤れば致命傷を受けてしまう可能性もあり、あまりオススメできない。

また、戦闘中に現れるガンポッドにも要注意。このザコは一定時間ごとに2機ずつ、ステージ左右上部の滝から出現するので、発見したらすかさずショット(マークは使わないで)で倒してしまおう。

ガンポッド
ボスとの戦闘中、ステージ上部の滝から2機ずつ出現する。攻撃は他のステージに出現するものと変わらない。

ブレードロイド
白兵戦能力に特化したロボット兵士。機敏なフットワークでプレイヤーを追い詰め、大剣による斬撃を繰り出す。

戦闘用ロボット「六角」
連射砲を装備した後方支援型のロボット。ブレードロイドとの連携が強力。耐久力の低さがせめてもの救いか。

アリゲーター
倒すとスペシャルアタックアイテムを残す。ときどき噛みついてくるので、興味のある人はよく観察してみよう。

チャービン
ステージ序盤に登場する小型砲台で、プレイヤーを狙う弾を3連射する。ショット連射で簡単に倒せるはず。

浮遊砲台
中ボスが大量に射出する砲台。1機あたりの攻撃能力は低いが、速攻で破壊できないと後々大変なことに。

ゲー事典 **アーサーでのボス戦**:スピードの遅いアーサーは、ボスのナギナタを長時間かわし続けることが極めて困難。リスクは高いが、ナギナタを回避したらアタック→ヘビーアタック→ヘビーショットのコンビネーションを狙っていったほうがいいだろう。さいわい、ヘビーショットが当たっている最中のボスはのけぞっているので、反撃を受ける恐れはない。

駅ステージ

UNINHABITED STATION

STORY

荒廃した古い駅。あたりには使われなくなった列車が放置されている。そして、そこに似つかわしくない敵部隊が集結していた。ここへ新型対人兵器が搬入されるという情報が入ったのだ。何としても殺戮兵器の実戦配備を阻止せねばならない。

自動攻撃砲台「ザ・タワー」

フィールド上をゆっくり移動しながら、プレイヤーを狙って単発の弾を断続的に撃ってくる。耐久力は低い

キャノンジェノロイド

キャノン砲を装備したロボット歩兵。動きは非常に緩慢だが、プレイヤーを捕捉するとキャノン砲で攻撃してくる。

ジェノロイド

プレイヤーを捕捉すると扇状に弾を連射するトランクガンで攻撃する。キャノンジェノロイド同様、動きは鈍い。

ザコとの戦闘

敵の初期配置はザ・タワー×6、ジェノロイド×1、キャノンジェノロイド×2。比較的耐久力の低いザ・タワーを速攻で全滅させてしまうのが基本方針だ。アタック始動のコンビネーションを使い、素早く破壊していこう。

具体的な手順としては、スタート直後に自キャラのすぐ上のザ・タワーを破壊したら、反時計回りに画面外周沿いを移動しながら、順番に破壊していくといい。ジェノロイド、キャノンジェノロイド共に動きが鈍く、すぐには攻撃してこないので、ザ・タワーのみを素早く破壊して移動していけば問題ない。注意したいのはフィールド右下付近（順番に破壊していくと3機目）のザ・タワーで、こいつは左向きにセットされており、いきなり弾を撃ってくるので注意。

ザ・タワーを素早く倒せば、勝ったも同然。ジェノロイド、キャノンジェノロイドを倒してアイテムを取ろう。

スタート直後、すぐ上にある1機目のザ・タワーを破壊して下に移動。

問題の、3機目のザ・タワー。弾に注意し、下から回り込んで攻撃しよう。

中ボス Dual Mech Savage Bros.

左腕に持ったマシンガンからの攻撃。意表を突かれてくらわないように。

サイドカー砲台からの攻撃中は、死角からアタックを当てることが可能。

中ボスは、サイドカー付きのバイクに乗った本体と、3体の護衛によって構成されている。本体の攻撃は、移動しながらプレイヤーを狙う単発弾を断続的に撃ってくるというものだが、本体の左側面を通過すると、左腕に構えたマシンガンを撃ってくる場合があることに注意しよう。

護衛のうちの1体が、ライフアイテムを出すこともあり、まずは3体の護衛を倒してしまう方針をとりたい。基本的に、本体に接近されないように移動しつつ、マーク&ショットで撃ち込んでいくといい。

3体の護衛を倒すと、本体の攻撃パターンが1種類増える。移動せずに、サイドカー部分に搭載された回転砲台を撃ってくるというものだが、この攻撃はプレイヤーを狙っていないため、回り込んで接近すればアタックを叩き込むチャンスでもある。攻撃パターンが見切れるようになったら、ここは積極的に狙いたい。

ボス Insect ROBO Overlord Attacker Antonio

ボスが出現したら時計回りに移動し、左写真のようにボスの右側面まで移動する。すぐに主砲からの攻撃が始まるが、この位置は死角となっているので、最大ダメージのコンビネーションを叩き込もう。

次のミサイル攻撃が始まったら、外周沿いを反時計回りに移動して回避。さらに主砲からの攻撃→ミサイル攻撃と続くが、そのまま外周沿いを移動して逃げ、再度ボスの死角に入る。3回目の主砲からの攻撃中に、先と同じくコンビネーションを叩き込めば、一次形態は破壊できる。

二次形態は左上で停止して、ばらまき弾→右に移動してツインの連射弾→レーザーというループ。レーザーのタイミングを把握していれば、それほど難しい攻撃ではないはずだ。注意したいのは、ボスの残り耐久力が少なくなると攻撃パターンが変わることで、ばらまき弾→レーザー3連射というモードに変化する。

いきなりこの位置まで移動し、主砲からの攻撃中にタコ殴りにする。

このレーザーをくらうと、とんでもないダメージを受けるので注意。

一次形態

攻撃方法は主砲からのばらまき弾と、胴体部分のランチャーからの誘導ミサイル。主砲攻撃中は、本体の側面～背後が死角となる。

一次形態

高出力のレーザー兵器を搭載した小型飛行メカ。耐久力が低下すると、レーザーを3連射してくる攻撃モードに移行することに注意。

ゲー事典 **ボス一次形態について：**一次形態は、主砲からの攻撃中にアタックからのコンビネーションでなるべく多くダメージをあたえるのが重要。コンビネーションを当てたあとも、次のミサイル攻撃がくるまでに多少の時間的余裕があるはずなので、危険のない程度に粘ってダメージを稼ごう。使用するコンビネーションや攻撃を当てる回数をパターンにするのが理想的だ。

雪原ステージ THE SLOPE

STORY

断崖に作られた物資運搬用のヘリポートは一年中雪に覆われ、アリをも通さぬ厳重な警備で守られており、いまだ所在地のつかめない敵秘密基地への入り口のひとつではないかと予測される。

ザコとの戦闘

ザコの初期配置は、ガンポッドとホワイトジェノロイドがそれぞれ4体ずつ。まずはマークを使わずに、ガンポッドを片づけてしまおう。
ホワイトジェノロイドは遠くからマーク&ショットだけでも倒せるが、時間をかけすぎて次の部隊まで同時に相手にしなければならなくなると厄介だ。できればアタックを使って早めに倒しておきたい。さいわい、攻撃予備モーションは大きいので、よく見ておけば、近寄った瞬間にズドンなんてことは少なくなるはず。
ホワイトジェノロイド部隊を倒すと、ステージ左奥のコンテナからフレイムソルジャーが2体→3体→3体の順に現れる。この敵は火炎放射器を使った攻撃が強いので、遠巻きにしてマーク&ショットか、ヘビーショット連発で倒すのがセオリー。ステージ右奥に詰め寄られないよう、なるべく大きく動きまわりながら戦っていくといいだろう。

ガンポッド

ときおり、プレイヤーを狙う単発の狙い弾を撃ってくる。耐久力は低いので、ショットで倒してしまうといい。

フレイムソルジャー

火炎放射器による攻撃が広範囲におよぶため、隅に追い込まれると危険。遠距離からマーク&ショットで倒そう。

ホワイトジェノロイド

高速弾を撃ってくるが、予備モーションは見切りやすい。思い切ってアタックを狙えば、さほど怖い敵ではない。

中ボス Flying Fortress Kabuki

円盤状のマシンに乗ったカブキは、高速回転しながら4方向に連射弾を撃ってくる。
基本となる攻撃パターンは、

①連射弾を2斉射
②回転（攻撃なし）
③連射弾を10斉射
④回転（攻撃なし）

を繰り返すというもの。特に②と④は近寄ってダメージをあたえるチャンスだ。また、ある程度ダメージをあたえると跳びはねながら連射弾を撃つ②モードに移行するが、この連射弾は角度が固定だ。一度避けたらその場所が安全地帯ということも覚えておこう。
攻略手順は、まず①が終わった瞬間に左からカブキに近寄って、②の最中に一番ダメージの高いコンビネーションを叩き込む。すると左上からフレイムソルジャー3体が近寄ってくるのでこれを右に引き寄せ、カブキの下を通って画面左側に移動して④の最中に再度コンビネーション……といった感じになる。

回転中に攻撃を受けるおそれはない。近寄って最大コンボを叩き込もう。
フレイムソルジャーが近寄ってきたら、カブキの下を通って逆側へ移動しよう。

ボス Snowboard ROBO Rusher

一次形態の攻撃パターンは、

①本体からバラマキ弾
②左腕から連射弾
③画面端から端へ移動

のループ。①の攻撃には弾幕の薄いものと濃いものがあるが、これは1ループごとに変化する。また、②のときにボスとの距離が近い場合、③の最中にソードを振り回す攻撃が加わることも注意しよう。
①（弾幕の薄いもの）と②はボスの真正面に密着していれば当たらないので、ボス戦がはじまった瞬間に速攻で倒してしまうことも可能だ。
二次形態は、左腕からの連射弾と、手りゅう弾を投げる攻撃の繰り返し。手りゅう弾が避けにくい人は、なるべくボスの近くに投げさせたほうが爆風を避けやすくなる。
攻略法はマーク&ショットが基本。一応、アタックで攻撃できるスキもあるが、近寄ると全方向に弾をバラまく攻撃が加わるので、危険をおかしてまで狙う価値はない。

開幕と同時にレバーを真上に入れれば安全地帯に入れる。
近寄ると全方向に弾をばらまいてくるので、アタックは狙わないほうがいい。

一次形態

重装の雪上戦闘ロボット。メイン武装は実弾系銃器だが、幅広のブレードも装備しているため、近距離戦闘時には警戒が必要である。

二次形態

装甲を解除すると、この形態になる。ブレードによる斬撃はなくなるが、手りゅう弾を投てきする攻撃パターンが新たに加わる。

ゲー事典 **ボス一次形態の安全地帯・補足**：安全地帯に入ったときは、アタックから大ダメージのコンボを叩き込むのがセオリーだが、シバやキャミィなど、ヘビーアタックを使うと弾に当たってしまうキャラもいる（やられ判定が変化しているため？）。これらのキャラの場合、コンボにはヘビーアタックを組み込まないものを考えておこう。

Enhanced Struggle Tactics

テクニカル最難関ステージを徹底攻略！

Dragon Blaze™ ドラゴンブレイズ

今回攻略する6面は、テクニカルボーナスの獲得が極めて難しいマニア殺しのステージ。かなり精密にパターン化しないと、ボーナス獲得はおろか生き残ることさえ難しいぞ！ また、下にはスコアを稼ぐための小テクニック集もまとめておいたので、こちらも参考にしてほしい。

※本記事においては、理解しやすさを優先し、「スーパーマジック」を「溜め撃ち」、「マジックボム」を「ボム」と表記しています。ご了承下さい。

Text：善之字元帥＆RED

シブいテクを集めてみました 稼ぎのツボ

4面クリア時に60万オーバーを狙うためには必須のテクニックなのだ。

スコア稼ぎを意識しながら本作をプレイするとき、最初の目標はランダム面（4面）終了時に60万点をオーバーすること（ここで「ヌルい！」とお考えの方、読み飛ばして次のページへどうぞ）。しかし、1～4面すべてテクニカルボーナスを成功させ、すべてボーナスキャリーを出現させたとしても、そのほかの稼ぎが甘ければスコアは50万くらいが関の山。より高みを目指すなら、計画的にドラゴンシュートを使い、大量の金貨を出現させる必要がある。

もちろん、ドラゴンシュートの撃ち込みの能率はキャラによってかなり差があるため、限界スコアもおのずと異なってくる。おそらく4面までのスコアがもっとも高くなるのは、ドラゴンシュートの戻し速度と自機移動速度の速いイアン（70万オーバーも可能）だが、ほかのキャラでも60万オーバーは安定するはず。なかなか点効率が上がらないという人は、左に挙げたポイントをチェックしてみよう。

ポイント1 ドラゴンシュートは密着して撃て！

ドラゴンシュートで敵を倒すと、金貨がいったん上に跳ねてから落下してくるが、この金貨は放物線の頂点に達するまで当たり判定がない。そこで、ドラゴンシュートはなるべく敵に近づき、貫通するように撃とう。こうすれば、金貨の判定の出現箇所付近にドラゴンが滞空するため、素早く金貨を回収できる。金貨が落ちてくるのを待っていたのでは大きなタイムロスにつながるので、特に、ロフなど移動速度が遅いキャラの場合、この方法は回収時間の短縮にかなり役立つはずだ。

きりきりの距離でドラゴンシュートを当てると、金貨が落下してくるまでの時間が無駄

貫通させるように撃てば、金貨の当たり判定が発生した瞬間に回収できるぞ。

ポイント2 ドラゴン戻し中の停止を活用

1回のドラゴンシュートで数多くの敵を巻き込むと、金貨が横に広がって落ちてくるため、すべてを回収するのは難しくなる。こんなときはドラゴンを戻している最中にCボタンを押し続け、ドラゴンを停止させてみよう。うまく軌道をコントロールできれば、金貨をドラゴンと本体で分担して回収できる。このテクニックを活用したいのは、ドラゴンシュートの攻撃範囲が広く、かつ戻し速度が遅いソニア。パターンに組み込んで回収率アップを目指そう。

こんなふうに並んだ敵をドラゴンシュートで倒すと、金貨が散ってしまうが

戻し中にドラゴンを停止させるテクニックを使えば、すべて回収することも可能

ポイント3 砂漠面テクニカルの罠

なんと、砂漠ステージが2～4面に出現したときには、テクニカルボーナスを獲得しないほうがスコアが高くなることが発覚した。これは、ボスがコアオープン後に放出する「緑色のザコ」の点数が高い（基本点300、金貨5枚と銀貨3枚を放出する）ため、すべてのザコをドラゴンシュートで倒すとテクニカルボーナスの2万点を軽く上回ってしまうからだ。このステージでは、ボスの自爆カウントダウンが始まるまでザコ稼ぎを繰り返したほうがいいだろう。

ザコ1匹につき1600点も入る。三次形態に突入するまでひたすら稼ぐべし！

三次形態に突入した瞬間に倒せるように、ダメージの調整も済ませておくこと。

ゲー事典 **砂漠ステージのボス稼ぎ補足：** 基本的にボスが出すザコの数は、1編隊あたり1面が4匹、2面が5匹、3面と4面が6匹になっている。「ほとんど」の場合、一次形態の自爆までには3編隊出現するのだが、ときおり4編隊出現（3.5編隊のことも）することもあり、このときはスコアが大幅にアップする。どうしてこんな現象が発生するのか現時点では謎だ。

ステージ道中に出現する敵キャラ

キャラ	スコア	銀貨	金貨	解説
ゴースト	200	0	3	スタート直後からボス戦に至るまで、ステージ全体を通して大量に出現するザコ。画面上から出現し、加速しながら直進、自機に向かって弾速の遅いピンク弾を大量にばらまいてくる。特にショット幅の狭いクエイドにとっては、やっかいな存在となるだろう。
ウィザードB	500	5	10	5面に登場したものとは性質が異なり、自機を狙う高速の白弾と、自機を狙っていない高速の白弾を撃ってくる。後半に登場するものはデビルハウンドを召還するため、放置すると非常に危険。出現場所をおさえ、ドラゴンシュートなどによる速攻破壊が理想的。
デビルハウンド	800	3	5	ウィザードBの召還するキャラ。出現後、自機を狙って2ウェイ→4ウェイ→3ウェイとピンク弾を発射したあと消滅する。ステージ5に出現した召還キャラ・マジックブックよりも攻撃力は低いが、ウィザード本体が倒れても、弾を撃つまでは消滅しない点に注意。
デスナイト	500	3	5	ステージ中盤の巨大石版から発生する騎士の亡霊。出現後、自機を狙って加速する弾を4ウェイ→5ウェイと撃ってくる。この弾幕は実質9ウェイ弾と考えてよく、中央の弾が自機に当たるように撃ってきている。引きつけて、中央の1発を最小限の動きで避けるといい。
餓鬼屍ボーンチャイルド	5000	15	30	1体目の中ボス。本体である中央のドクロと、それを取り囲む4本の骨（1000点／銀貨3枚／金貨5枚）によって構成されている。4本の骨は放置するとピンク弾をばらまき続けるので非常に危険。ドラゴンシュートなどで早めに破壊することを心がけよう。
結界監視眼オッドアイ	3000	15	15	ステージ後半に、巨大生物の化石の眼窩から出現する目玉の怪物。2体存在している間はそれぞれが独自の攻撃パターンを持っているが、片方が破壊されたあとの攻撃パターンは、どちらを残しても同じになる。破壊後は、背景の化石の眼窩からも15枚の銀貨が出る。

※キャラ名下の数字は、左から破壊時のスコア、所持銀貨数、所持金貨数。

微妙な弾避けを強いられる場面が多いステージ6。要所をパターン化したうえで的確な見切りと精密なレバーさばきが要求される。

A区間

このエリアは、計6体出現するウィザードBの撃ち方がポイントとなる。このエリアのウィザードBは、デビルハウンドを召還することはないが、白弾による攻撃だけでもかなりやっかいだ。下の連続写真のような動きで、ドラゴンシュートを活用してなるべく早く破壊するようにしたい。

下の連続写真のパターンでは、最後に残った2体のウィザードBに白弾を撃たれてしまう。しかし、最初に撃ってくる自機を狙っている弾を避ければ、次の白弾（自機を狙っていない）に対しては、写真Dで示した斜線のエリアが死角となっている。この死角に入ってウィザードBが消えるまでやり過ごしてもいいし、稼ぎたいならこの死角からドラゴンシュートを撃って、ウィザードBを倒してもいい。いずれの場合にせよ、ゴーストのばらまくピンク弾には十分注意して慎重に避けよう。

なお、ソニアについては、無理にドラゴンシュートを使わなくても画面下からショットで撃っているだけでOK。ロブの場合は、後半の4体を分離状態の溜め攻撃で撃つようにしてもいいだろう。

ソニアでショット最強なら、遠距離からショットを撃っているだけでウィザードBを倒せる。

ウィザードの撃ち方

中ボス1 餓鬼屍ボーンチャイルド

中ボスが出現・実体化したら、ドラゴンシュートで小骨を撃っていく。本体ドクロの口から撃ってくる弾幕（写真E）は、中央の2発が自機に当たるように撃ってきているので、引きつけてこの2発を最小限の動きで避けるようにするのがコツ。小骨の撃ってくる小さいピンク弾は、見切って避ける。写真Fの攻撃は、止まっていればOKだが、3回目だけ少し自機の位置を微調整すると確実。

○で囲んである2発の弾が自機に当たる。この2発をよく見て避けるようにしよう。

この攻撃は基本的に動かなければOKだが、角度によっては微調整が必要なこともある。

写真Fの攻撃を避け終わったら、接近してドラゴンシュートでトドメ。金貨ざくざくだ。

ゲー事典 **ボーナスキャリーで稼ぐ場合の注意点：** 毎度のことだが、イアン・ロブの2キャラは特に、サブショットでボーナスキャリーを持ったゴーストを撃ってしまいがち。安定させるなら、ボーナスキャリーを持ったザコが出現するまでショットを撃たずに引きつけてから、ドラゴンシュートを撃つようにするといい。ゴーストの弾は避けやすいように誘導すること。

B区間

デスナイトの撃ってくる9ウェイ弾は、中央の弾が自機を狙っているので、画面下のほうで引きつけて中央の1発をわずかに左右に動いて避けるといい。デスナイトは1体につき1回しか撃ってこないので、無理に撃たずに避けに徹しても大丈夫だ。まったく逆の方針としては、画面上のほうでドラゴンシュートでデスナイトを速攻破壊し、撃たれた弾をまとめて大きく避けるやり方もある。

ボーナスキャリーで稼ぐなら、下の連続写真のようなパターンになる。ボーナスキャリーを持っているザコを少し引きつけて撃たないと、途中でボーナスキャリーに逃げられやすくなってしまう。ドラゴンシュートを撃つタイミングには細心の注意を払おう。

接近して、デスナイトの弾のすき間に入らないように大きく動いて避けるという手もある。

ボーナスキャリーを出す場合

[illegible]ゴーストを少し引きつけ このくらいのタイミングでドラゴンシュート

[illegible]

中ボス② 結界監視眼オッドアイ

中ボスが出現・実体化した直後に、左の1体を速攻で破壊する。クエイド・イアンはドラゴンシュート2連発で、ロブはショット撃ち込み＋ドラゴンシュート1発で速攻破壊することが可能だ。ソニアはドラゴンシュート＋分離溜め撃ちがオススメだが、右のヤツが白弾を撃ち始めてしまうので、多少の弾避けは覚悟しなければならない。

ロブの場合は、サブショットを効果的に当ててからドラゴンシュートを撃つのがコツ。

弾のすき間が広い部分が規則的に存在するので、そのすき間を見切って避ける。

C区間

A区間と同様、ゴースト＋ウィザードBの混合攻撃だが、この区間のウィザードBはデビルハウンドを召還するので、ドラゴンシュートなどで早めに破壊することが、より重要になっている。

全キャラ共通となるドラゴンシュート使用パターンは、下の連続写真のような流れになる。まず注意したいのは、写真Hの直前の場面で出現するゴーストの処理で、ここをいい加減にすると、写真Hの場面でドラゴンシュートを撃ち込みにいけなくなってしまうことが多い。左右どちらからゴースト編隊を撃っていくか、ピンク弾の誘導をどうするか、といった細かいことを意識して、自分なりにパターンにしよう。もちろんある程度の弾避けは必要になるぞ。

ゲージ残量が許すならば、ロブは分離溜め撃ちを使うとウィザードBを楽に倒せる。

C区間
パワーアップ
パワーアップ＋ボム
B区間
ボーナスキャリー
パワーアップ＋ボム
A区間

画面上から出現する1体目のウィザードB。弾を撃つ前にドラゴンシュートで破壊。

白弾を避けつつ2体目のウィザードBに接近、ドラゴンシュートを撃ち込もう。

3～4体目は、画面上中央から出現。2体まとめて出現と同時にドラゴンシュート。

残った最後の2体は、白弾を避けながら1体ずつドラゴンシュートで倒していこう。

中ボス・オッドアイが残り1体になった状態の弾幕は、毎回同じ位置で待機していれば、毎回同じ位置に広い弾のすき間ができるようになっている。慣れないとかなり避けにくい攻撃だと思うが、経験値が上がってくれば見切れるようになってくるし、結局は毎回ほぼ同じ動きで避けることができるようになる。不慣れなうちは、迷ったらすかさずボムを使おう。

Enhanced Struggle Tactics

召喚されし異形の魔神

異界ステージボス

異界王 ダリオス

Darious

テクニカルボーナスを狙ってプレイするなら、このダリオスは間違いなく最強のボスだ。コアオープンまでの時間が長く、途中の攻撃も想像を絶する激しさなので、パターンの完全暗記は必須と言える。

ザコの周期について

ダリオス戦でテクニカルボーナスを狙うとき、最大の問題となるのがザコの「ゴースト」。この敵は移動しながら大量の赤弾をばらまくので、二次形態の厳しい攻撃とシンクロしてしまうと、それだけでボムを使わされることも珍しくない。意識的に一次形態を破壊するタイミングを調整し、ザコの周期をずらしていこう。

基本的に、ザコは3匹が1編隊となっており、画面左上から編隊が出現したら続けて右上から編隊が出現し、しばらく間をおいて再び左上……といった具合に、1サイクルで2編隊が現れる法則性を持っている。**1サイクルの時間は約13秒で固定だが、サイクル内の左編隊を早く全滅させると右編隊の出現タイミングが前倒しになる**ため、わずかなパターンのズレなら調整することも可能だ。

現在のところ、もっとも安全な一次形態の破壊タイミングは、下のチャートで⑥の攻撃が始まった瞬間。ただし、クエイドは分離溜め撃ちの攻撃力が低く、このタイミングに合わせることが難しい。もしも倒しそこねた場合は、一次形態の自爆まで待つとパターンをフォローしやすいことを覚えておこう（一次形態破壊の1万点を取り逃す覚悟は必要だが……）。

分離溜め撃ちを駆使して、円形弾を撃ち始めた瞬間にボスを倒すパターンを作ろう。

クエイドの場合、一次形態が自爆するまで待つのもいい。ザコのタイミングはピッタリだ

一次形態は、全部で8つの攻撃から構成されている。冒頭でも述べたように、この形態は⑥のときに倒すのが理想的だが、そのためにはあらかじめドラゴンシュートと分離溜め撃ちでボスの体力を調整する必要がある。基本的な攻略としては、①の直後に接近してドラゴンシュート&溜め撃ちで撃ち込み、②～④の間にショットで微調整、⑤の直前でボスの近くにドラゴンを置いて、⑥と同時に分離溜め撃ちを発射……という手順がいいだろう。難しい弾避けについては、左カコミを参照してほしい。

回避しにくい攻撃について

④長方形の高速弾連射→白弾5ウェイ×4

最初は左に向かって避け、あとは5ウェイのすき間を見切って逆側に切り返していく。この攻撃が苦手という人は、長方形弾はあまり見ずに、白弾だけを見たほうが避けやすくなるはずだ。

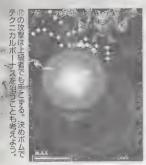
⑤3方向に長方形の高速弾（2ウェイ+3ウェイ）

大型弾がゴチャゴチャと飛びかうが、2+3ウェイが3方向に撃ち出されると考えれば分かりやすい。弾幕の2&4列目が来たときに少し位置をずらすだけで簡単に避けることができる。

⑥全方位に円形弾を連射

円形弾は速度が遅いので、特に避けにくくはないのだが、右上から出現するザコの弾が厄介。⑥の終了時にあらかじめ右下に移動しておいて、ザコの弾を誘導しつつ左に避けていこう。

ボス一次形態の攻撃パターン

	攻撃	備考
①	白弾（5ウェイ+6ウェイ+5ウェイ）×4+ボス頭部からの赤弾	白弾3セット目でザコ出現
②	白弾（5ウェイ+6ウェイ+5ウェイ）×2	①と②の間はドラゴンシュート&溜め撃ちを当てるチャンス
③	白弾（5ウェイ+6ウェイ+5ウェイ）×1	③と④の間隔は極めて短い
④	（長方形の高速弾連射→白弾5ウェイ×4）×4	
⑤	3方向（120°毎）に長方形の高速弾（2ウェイ+3ウェイ）×2	ザコ出現。一瞬だがドラゴンシュートを撃ち込むスキがある
⑥	全方位に円形弾を連射しつつボスが移動	この攻撃が始まったあたりで倒すのが理想的なタイミング
⑦	白弾（5ウェイ+6ウェイ+5ウェイ）×3	
⑧	白弾（5ウェイ+6ウェイ+5ウェイ）×2	白弾3セット目でザコ出現
	一次形態自爆	⑥のときに倒せなかったら自爆まで待つと周期が合う

ゲー事典 **イアンの注意点：**一次形態を倒すとき、①の直後にドラゴンシュート&分離溜め撃ちを使ってボスの体力を調整することは本文で述べた通りだが、イアンの場合、ここでゲージを完全放出してしまうと⑥までにゲージが復活しない。まあ、イアンの溜め撃ちは時間あたりの攻撃力が高いので、⑤の後半あたりから溜め撃ちを使い始めればいいだけの話なのだが。

二次形態で難しいのは、自機を狙っている弾と、そうでない弾の複合攻撃。順に説明していこう。

③⑯のレーザーは、必ず画面中央に照射される。また、⑤⑨の移動レーザーはどちらかの画面端にいれば当たることはない。

⑦⑪⑭の長方形弾16ウェイも自機を狙っていない攻撃だが、ボスは必ず直前に自機を狙う7ウェイを撃ってくる。16ウェイの死角(写真参照)に入る前に、必ず7ウェイを誘導しておくこと。

⑫の超連射弾は、ボスの真正面にいれば当たる弾は2回だけだ。

⑰は、最初の4ウェイが自機を狙っており、残りはこの射撃角度に応じて変化する。画面左下付近に構えて、ボスが上に移動すると同時にこちらも合わせて上に動き、切れ目が見えたら右斜め上に移動すると道が見えやすい。難しいようならボムを使ってもいいだろう。

⑰の攻撃は上級者でも手こずる。決めボムでテクニカルボーナスを狙うことも考えよう。

最初の白弾は一次形態最後の攻撃と重なることも。

7ウェイはなるべく画面中央付近に撃たせよう。

ボスは次に右へ動くので、レーザーの左に出ること

画面左端の位置をキープしたまま白弾を避ける。

レーザー2斉射は、左端にいれば何の問題もない。

7ウェイを誘導しつつ、ザコをショットで撃とう。

一気に画面右下へ。この位置が16ウェイの死角。

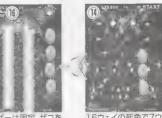
ここはかなり難しい。弾避けしながらザコも撃つ!

レーザーを右端でかわし、残りの赤弾を避けよう。

7ウェイを誘導したら、今度は一気に左端へ移動。

⑦と左右対称の弾避け。終わったら中央へと移動。

ど真ん中に構えれば、当たる弾を2回避けるだけ。

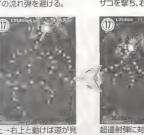
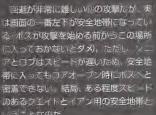
7ウェイを左に引きつけてザコを撃ち、右へ移動。

16ウェイの死角で7ウェイの流れ弾を避ける。

レーザーは固定。ザコを撃ちつつ右下で弾避け。

急いで左下に切り返さないと、次の攻撃がズレる。

超連射弾に対しては、まずこのあたりをキープ。

上→右上と動けば道が見つかる。パターン化せよ。

自機を狙う長方形の弾を誘導しつつコアに接近。

ドラゴンシュートを撃ち込んでボーナスを獲得!

ボス二次形態の攻撃パターン

時間	No.	攻撃	備考
0'00"0	①	白弾(4ウェイ+5ウェイ)×2	
	②	左右の首から赤弾7ウェイ×2	
	③	画面中央でレーザー	
0'03"5	④	右に移動しつつ白弾(4ウェイ+5ウェイ)×2+赤弾少々	
	⑤	右から左へ移動しつつレーザー2斉射	
0'09"0	⑥	左右の首から赤弾7ウェイ×2	左上からザコ出現
	⑦	左右の首から長方形弾16ウェイ×2	
0'10"5	⑧	左に移動しつつ白弾(4ウェイ+5ウェイ)×2+赤弾少々	右上からザコ出現
	⑨	左から右へ移動しつつレーザー2斉射	
0'15"0	⑩	左右の首から赤弾7ウェイ×2	
	⑪	左右の首から長方形弾16ウェイ×2	
0'17"0	⑫	中央に移動して長方形弾超連射	後半に左上からザコ出現
	⑬	左右の首から赤弾7ウェイ×2	
0'22"0	⑭	左右の首から長方形弾16ウェイ×2	
	⑮	左右の首から赤弾7ウェイ×2	
	⑯	画面中央でレーザー	右上からザコ出現
0'27"0	⑰	右下or左下に移動して白弾超連射	
0'30"0	⑱	コアオープン	

クエイド&イアン限定 ⑰の安全地帯

回避が非常に難しい⑰の攻撃だが、実は画面の一番左下が安全地帯になっている(ボスが攻撃を始める前からこの場所に入っておかないとダメ)。ただし、ソニアとロブはスピードが遅いため、安全地帯に入ってもコアオープン時にボスへと密着できない。結局、ある程度スピードのあるクエイドとイアン用の安全地帯ということなのだ。

テクニカルボーナスなんていらない、という人は……:ボスの耐久力が高いので、レーザーの直後にドラゴンシュートを撃ち込んでダメージ効率を上げよう。腕に自信があるなら、移動レーザーの最中もレーザーの横にはりついて、ドラゴンシュートを連発すればさらに早く倒せる。逆にちょっと自信がない人は、ボムを使いながらテクニカルを狙うのが結局は楽かも。

最終決戦突入！

1944 THE LOOP MASTER

京城

地上砲台の攻撃が厳しい後半面では、チャージショットを使うタイミングが命運を分ける。移動要塞「適砦」を撃破せよ！

STAGE12 巨艦の顎 双胴輸送艦「猛」

空母上空を通過するこのステージだが、道中で問題なのはこの空母の上のレーザー砲台や連射砲台などの地上物だ。

これらに対しては常にチャージショットを使い、サイドファイターにダメージをくらわないようにしていこう。

空母上の連射砲台をチャージで破壊し、イチゴを回収しよう。

途中、戦車が載ったカタパルトが見える場所にさしかかると、中央下から中型機が現れる。この中型機は出現後すぐに弾を撃ってくるので注意。

そのあと左→右の順で同じ中型機が出現するが、ショットで少し撃ち込み、チャージを使って左側を速攻で破壊し、そのチャージで先に地上の連射砲台も処理するようにしよう。右側の中型機に撃ち込むのはそれからでも遅くはない。

左側の中型機にショットで撃ち込んでから、チャージショット。

右側の中型機に撃ち込む前に、地上の連射砲台を処理しておこう。

対ボス戦 VS. BOSS

ボスは、中央のコンテナを破壊するとその下から巨大な砲台が出てくるが、このコンテナは無視して先に周りの小砲台をショットで破壊しよう。特に、弱点の左右にある四角い砲台は最優先で壊すように。

コンテナを壊し、中央の大砲台が出てきたらチャージショットを使う。人並みの連射力があれば、チャージ1回でこの大砲台は十分破壊可能だ。

弱点からはピンクレーザーを乱射してくるが、基本的に画面中央下でショットを撃ちつつ、真下にくるレーザーだけを避けるようにすればOK。

ボスは周りの砲台を先に壊していけばかなり簡単に倒せるぞ。

STAGE13 緑の戦場 試作攻撃機「嵐」

前半の飛行場では、画面右に現れる装甲車が強敵だ。背景に大きな飛行機が見えたらチャージショットのゲージを溜めて準備しておくといいだろう。装甲車にチャージショットを使うときは、丸い砲台を優先して壊そう。

滑走路を走ってくる装甲車は強敵。チャージショットで砲台を壊そう。

飛行場の先にある八角形の建物をチャージショットで壊すとモビちゃんが出現するが、前号でも触れたとおり、ショット最弱時以外は大ゴールドを取ったほうがいいぞ。

その後の牧場にある建物もチャージショットで壊し、イチゴを回収しておく。緑編隊でタケノコも一緒に頂こう。

ボス前で出現する小型機の機雷は、壊すと真下に火の撃ち返し弾を撃つが、自爆させればただの2WAY弾になるので無視しておくのが賢明だ。

ボス出現前にはホルスタインが2つ隠れている。それぞれ背景のミステリーサークル中央をチャージショットで撃てば出てくるぞ。

ボス前にホルスタイン×2。1つにつき体力ゲージが25回復する。

機雷は撃たずに自爆させよう。画面右下がほぼ安全地帯だ。

対ボス戦 VS. BOSS

ボスは最初にショットで撃ち込み、ボス前で使ったゲージが回復したらチャージショットを使い、片側を破壊する。撃ち込みが足りないときはチャージの終わりにボムボタンを押し、サイドファイターをボムとして使うのもいいだろう。これまでのボスと同じく、片側を壊してしまえば楽勝だ。

ボスが弧を描くような動きをしたあとの攻撃には要注意だ。

ゲー事典 シューティングゲームでは、敵に自機を密着させると、その敵が攻撃をしてこなくなる「弾封じ」と呼ばれる現象がある。これは普通、地上物に対して有効な場合が多いが、このゲームでは、ほとんどの空中ザコや中型機に対しても弾封じが可能だ。たとえば画面横や後方から現れる中型戦闘機に、出現直後から密着して撃ち込めば、弾を撃たせずに撃墜できるぞ。

STAGE14 最後の死闘
軌道式戦車「極」

開幕から、レーザーを出すザコ戦闘機編隊が多数出現するので、あまり左右に動かないようにしてオプションの弾でザコを倒していこう。

途中で赤い鉄骨が見えたら、左右から同時に中型機が現れるので、チャージショットでしっかり片側を破壊しよう。

赤い鉄骨が見えたら左右から同時に中型機が出現するぞ。

ここでは地上のレーザー砲台と、攻撃中しかダメージを与えられない四角砲台との混合攻撃が非常に厳しい。追い詰められてからチャージショットを使っても遅い場合が多いので、先手を打っていくのが大事になる。

地上の四角砲台は開いているときしかダメージを与えられない。

ステージ中盤の左側にある四角い大きな建物をチャージショットで壊すとモビちゃんが出現。直後に今度は右に同じ建物があり、こちらも同じくモビちゃんが現れる。

そのあとの砲台が並んだ場所もチャージショットが頼り。確実に処理していこう。

線路が3本並んだ場所で出現する列車群は、突然飛んでくるレーザーに注意を払っておこう。ここでは無理に砲台を全部壊そうとしないほうがいい。また、ここで出現する緑編隊もチャージショットを使って倒し、確実にタケノコを取っておくのが望ましい。

下から出てくる列車からのレーザー攻撃には要注意。

対ボス戦 vs. BOSS

ボス出現時の最初の砲塔2つは、ショットで壊すとPOWが、チャージショットで倒すとトンボが、それぞれ出現。

ボスは砲塔からの3ウェイレーザーが非常にやっかいだ。まず最初にボスの正面に自機を合わせ、四隅にある砲台に自機のオプションから出ているレーザーが当たるようにし、弱点の砲塔には自機のショットでダメージを与える。

次にボスが中央下に来たらチャージショットを使って、周りの砲台を先に壊す。ゲージが溜まるまでの時間は画面を大きく動いて避け、チャージショットを中心にダメージを与えていく。ボスが下に来たときは、画面上部に行くようにすれば時間を稼ぐことができる。また、ボスは弾をばらまくビットを6つずつ吐き出すが、耐久力は低いので早めに破壊していくように。このビットを壊すとゴールドアイテムが出るが、回収するのはあとで構わない。

ボスが下に来たときは、画面の上を大きく回って避けるといい。

開幕にボス正面に合わせて撃ち込む。ここでのダメージが重要。

砲塔をショットで壊すとPOW出現。最後の回復ポイントだ。

STAGE15 勝利の鐘
移動要塞「遁砦」

最終面であるこのステージのほとんどはボス戦で、画面に収まりきらない巨大な移動要塞との戦いになる。

開幕直後に、地上のレーザー砲台の攻撃のなかを装甲車が高速で走ってくる。この装甲車は砲台を全部破壊すればいいのだが、先にほかの砲台を全部壊しておこう。

対ボス戦 vs. BOSS

ボス戦はボスの正面下から始まり、左側からほぼ反時計回りに移動して中央の弱点にたどり着くようになっている。

まず開幕の4門並んだ長方形の連射砲台を壊すと、すぐ上の同じ砲台が開くので、端から順番に壊すといい。この砲台の弾は、一度追い詰められてしまうと反対側に切り返すことが困難なので注意。

そのあと上にスクロールしていく場所では、ホーミングするブーメラン弾が厳しい。ここは攻撃としてではなく、回避手段としてチャージショットを使おう。

弱点にたどり着くまでで一番厳しいのが右下の地点。チャージショットを使って回避するか、ボムを決め打ちして切り抜けるのがおすすめだ。

端から順番に破壊していこう。追い詰められると厳しいぞ。

巨大な砲台は壊してもすぐに復活するので無視するのが賢明。

右下地点はかなり危険。ボムを決め打ちするのも有効だ。

常に画面を大きく回って避け、ゲージのタメ時間を稼ごう。

ボスの弱点は、中央のレンズのようなコア部分。コアを守る周りの小さい丸は破壊可能だが、全部壊したときに弾が飛んでくるので注意しよう。また、4門ある巨大な砲台は壊してもすぐに復活するので、相手にしないで弱点への撃ち込みに専念しよう。

普通に戦ったらまず勝ち目がなさそうなこのボスだが、ボムを3発とサイドファイター20機ほど持ってくれば勝ったも同然。そう、ボムボタン連打でゴリ押しが可能なのだ。ボスの目の前でボムボタンを連打し、ボスを葬り去ろう。

ボムとサイドファイターがない場合は巨大砲台に重なって弾を封じ、画面を大きく円を描くように避けてチャージショットゲージを溜める。

また、ボスの弱点の上に重なれば、ボス本体からの攻撃は完全に弾封じすることができる。ザコ(とザコの撃つ弾)に気を付けて戦っていこう。

ボスの正面でボムボタン連打。弾を撃たせないようにしよう。

弱点に重なればボスのすべての攻撃を弾封じすることが可能。

ボスを倒せば感動のエンディングだ。山場の10面さえ越えられれば、『1944』の全面クリアは近いぞ。

ゲー事典 ラスボス戦では、特にサイドファイターのストック数がものを言う。チャージショット中にはサイドファイターも無敵になるので、ここまでのボス戦やステージ道中で、こまめにチャージショットを使用し、ストック数を減らさないようにしたい。また、ヘタにストック数をケチろうとして攻撃をくらうよりは、思い切ってサイドファイターボムを使おう。

Enhanced Struggle Tactics

誤差の見極めも実力のウチ？

ゴルゴ13 奇跡の弾道

まさに今が旬の「奇跡の弾道」。新たなエピソードを堪能しつつ、細かい演出にニヤリとしつつ、奇跡のスナイパーになりきろう！

担当 レヲン小池

サイト調整のコツ

アナログのデバイスを使用したガンシューティングでは「プレイを続けるうちにサイトの中心が少しずつズレる」現象が起きやすい。この現象は本作品でも例外ではなく、サイトを激しく動かしたときの衝撃や供給電圧などが原因となって、サイトの中心がズレてしまうことがある。基本的にワンチャンスのゲームなだけに、これはプレイするうえで大きな問題だ。一応この「ズレ」は、テストモード内の「GUN INITIALIZE」で調整を行なえば直すことができるが、毎日こまめに調整を行なっている店舗でも、銃に何度も大きな衝撃が加わると1日のうちにズレが生じてしまうことがある。

そこで活用してほしいのが「練習ステージ」。これで画面中央と四隅を狙い、サイトのズレを確認するというわけだ。画面モニターが曲面のため、画面端は中央よりも少しズレやすいことも覚えておこう。

「爆弾魔からの挑戦状」はズレが顕著に現れる。確認してからトライするのが望ましい。

狙う位置によっては、ズレる方向が変わる場合もある。

「奇跡の弾道」で6発に増えた練習ステージの試射を最大限に活用しよう。

ついに詳細が判明!! HOW TO ゴルゴモード

これまでその存在だけがわかっていた「ゴルゴモード」のプレイ方法と詳しい内容が判明！ ここで大公開しよう。

プレイ方法はクレジットを入れ、タイトル画面で6カ所のポイントを順に撃っていくというもの（もちろん弾は出ないので空撃ち）。成功すると、タイトル画面が「ゴルゴモード」に変化する。詳細は左のカコミを参照してほしい。

これで晴れてゴルゴモードがプレイ可能だ。ただしこのとき、スタートボタンを押すまでスコープから目を離さないようにしよう（センサー部分を手で押さえてもよい）。センサーが反応していないと通常モードのタイトル画面に戻ってしまうからだ。

依頼が完全にランダムで選ばれること、難度が常にMAX状態になっていることの2点が通常モードとの大きな違い。なお「G暗殺計画」と「血塗られた遺伝子」の2ミッションはゴルゴモードでも固定。通常モードをクリアできるならゴルゴモードでも十分クリアを狙えるぞ。慣れてきたらチャレンジしてみよう。

ゴルゴモード出現方法

クレジット投入後に
①→②→③→④→⑤→⑥の順に6カ所を狙撃する。

タイトル画面の「ゴルゴ13」の文字を左から順番に撃つと、6を撃った時点でSEとともにタイトル画面が「奇跡の弾道」から「ゴルゴモード」に変化する。ここでスコープを覗いたままスタートすれば、ゴルゴモードをプレイできるぞ。

ゴルゴモードルール

- デジタルコミックがない
- 難度は常にMAXに固定
- 依頼がランダムで選ばれる（ミッション10&20は固定）

ゴルゴモードのランクは常に最高状態。さらに失敗しても落ちることはない。

ミッション10とミッション20（最終ミッション）の2つに限り固定になっている。

必ずセンサーを反応させたままスタートボタンを押すように。

成功すると「ゴルゴモード」がプレイ可能。失敗してもリトライできる。

タイトル画面でロゴの部分を順番に撃っていく。中央を狙おう。

精度ポイントと信頼度の関係：基本的にミッションクリア時の精度ポイントが高いほど、信頼度の回復量も高い傾向にある。しかし「ブリザード」などでは、精度ポイントに関わらず信頼度は30%回復するし、「対戦車狙撃」では精度ポイントが900あっても＋10%しか回復しない。回復量はミッションごとに設定されているので、精度ポイントとは別物と考えよう。

1クレジットクリアを目指そう!

新ミッション攻略ガイド

今回新たに加わった10のミッションをポイント攻略。重要なのは視点をどこに置くべきかを知ること、そして慣れること。この2つだ。

閉じられた玄室

このミッションは難しくない。「爆弾魔からの挑戦状」においてズレが大きい場合でも、なぜかここでは影響しにくいようだ。そのため、素直に頭部を狙えばまず大丈夫。標的が停止してからしばらくすると、上方向を気にして頭を動かすので注意。移動中か、停止したらすぐに撃ち込もう。

迅速に標的の頭部を撃ち抜こう。復活するための保険に回すか

潜入捜査員

人質を盾にしているときも僅かに見える頭部を狙い撃つことが可能。とはいえかなりシビアなので、少し待って完全に露出したときに撃つのがやはり安全だ。このとき顔の横に挙げた左手に当たりやすい(60%減)ので注意。さらに待つと右に動いて手を降ろすので、そこを狙ってもいい。

この瞬間を素早く撃とう。人質越しにサイトを合わせておけばOKだ。

ハンティング・ドッグ

犬の動きはサイトではなく、スコープから目を外して探したほうが楽だろう。標的が左端だと、走り出してから撃てる時間が少ないので少し難しい。誰が標的かはランダムだが、ミッション開始時から決まっている。一応ながら、当てずっぽうでも3分の1の確率でクリアできる。

犬の移動スピードが早いときは右の列ではない。素早く判断して狙おう

対戦車狙撃

画面が上下に振動しており、さらにタイムギリギリまで撃てない。だが焦りは禁物。狙撃できる時間は2〜3秒あるので、あらかじめサイトを合わせておき、砲塔の動きが止まったのを確認してから落ち着いて狙おう。キャタピラのカバー部分の上(砲塔の下端)のラインを目安にしよう。

これが砲塔の停止位置。タイムカウントのSEが始まるか……冷静に。

爆弾魔からの挑戦状

目一杯引きつけて、標的が大きくなってから狙うと楽だ。ただし、このミッションではサイトのクセがもろに影響するので注意。プレイしなれない台で最初に選ぶと失敗するおそれがあるぞ。よって練習ステージでは、このミッションの狙撃ポイントとなる中央右上あたりに試射しておくのもいいかもしれない。

赤い逆光のため、実際より標的が大きく見える点にも気をつけよう。

ブリザード

ここは弾数無制限のミッションとなる。敵の出現場所と順番を覚えて迅速に倒していこう(写真参照)。ラストに持ってくるとタイムが厳しいので、遅くとも4面までにクリアするのがいいだろう。1発ずつきちんと狙い撃てば高得点につながるが、クリアすれば、精度ポイントに関係なく必ず信頼度は30%回復する。

出現場所を覚えてテキパキ対処。頭部を狙わなくてもOKだ。

講演者の過去

ヘリからの狙撃という点では前作の「ファイヤー・ウォール」に似ているが、このミッションは上方向から撃つために頭部と心臓の位置が近く、急所を狙いやすい。足場は上下に揺れているか、下に動いたときに頭部を狙おう。タイミングが少し遅れても心臓に当たりやすいぞ。「トローリング・ボート」も同様だ。

回転吹っ飛びが頭部ヒットの証。「ファイヤー・ウォール」よりもやさしい。

トーイング・ロープ

新ミッションの中で、おそらく最も難しいのがココだ。ロープの判定が小さいだけでなく、微妙に上下に動いているために狙いが合わせにくい。狙撃ポイントは、ロープを掴んだ手から少し先にある金具だが、クリアするだけならロープのどこを撃っても大丈夫。画面前方で手を挙げたときが動きも少なく狙い目だ。

水上スキーヤーが前進したあとに手を挙げる。このときは上下にあまり動かない。

砂塵舞う大地

難点は画面に対する車の位置が安定しないこと。その中でも比較的狙いやすいポイントは小さくジャンプした直後。画面右中央付近でわずかだが停止するので、ここを素早く狙おう。残りタイムが4秒くらいになったときが目安だ。このあとは蛇行しながら走り去ってしまうので、ここを逃すとかなり狙いにくくなるぞ。

5秒くらい経過したときが狙い目。ジャンプの着地を撃つのも手だ

血塗られた遺伝子

第一段階は4回当てればクリアだ。時間が20秒もあるので心配はないだろう。連射しながら画面中央(上下の足場がともに見える位置)でサイトを左右に行き来させ、標的を探して撃ち込もう。

第二段階は、始まる前に演出が入る。標的である強化人間は「……なかなかやるな……ゴルゴ13……だが、これでお前も終わりだ……」というセリフとともに、薬物を注入。それと同時にドーピングをするデジタルコミックが表示されるが、このとき右のコマに注目しよう。ボタンを押している指の付け根にあるしわのような黒い部分、ここがちょうど狙撃ポイントになっているのだ。この場所にサイトを合わせておき、あとはタイミングよく撃てばいい。タイミングが見た目よりもかなり早いことにだけ注意すれば、3回目(狙撃可能な1回目)を狙うのもそれほど難しくないと思う。クリア重視でいくならば、4回目を狙って確実に頭部を撃ち抜くべし。

だが、これでお前も終わりだ…

矢印の部分に狙いを合わせておけば、ちょうど標的の頭部に当たるぞ。

ゲー事典 **難易度について:** 本作の難易度は0〜7の全8段階。ゴルゴモードでは、これが常に最高の"7"に設定されている。通常モードでは、ステージ1のミッションをノーミスで進んでも最高ランクの7までは達しないが、ゴルゴモードで前半ステージが登場したときは注意! 通常モードのつもりで臨むと予想外のタイムの短さ、標的の動きの速さに驚かされるかも。

Enhanced Struggle Tactics

目指せマスターランク！

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

テトリス・ジ・アブソリュート・ザ・グランドマスター2

Text：京城

いまだに謎が多いメダル点灯条件と、タイム短縮、レベル900以降のテクニックをお届け。

CAUTION!!
メダル点灯の条件は、編集部が独自に調べた結果を元にしたものです。そのため、この条件以外でもメダルが点灯する可能性があることをご了承ください。

メダルの点灯条件に迫る！

必要条件はほとんど絞られてきたメダルの条件だが、今のところmランク獲得には関係ないようだ。

プレイ中、「ギシッ」という効果音とともに突然現れるメダルの数々。その出現条件は謎だらけだが、最低限これを満たせばいいという、必要条件は少しずつ明らかになってきた。今回はその条件を下に挙げたので、メダル点灯を狙う際の参考にしてほしい。しかし、その条件は一つではなく、色々な条件が絡み合っているようなので、必ずしもこれに当てはまらない場合があることをご了承いただきたい。

ただ、テトリスを取っていけばランクは上がっていくので、メダルだけに固執するのも考えものだろう。

また、特別なランクについては、今の時点ではS9の次に「m」があるということ以外何も分かっていない。はたしてm以上のランクは存在するのだろうか？

ちなみにレベル999に達したあとのエンディングでは、それまで積んだブロックがリセットされてプレイが続行し、積み上がるまでの間スタッフロールが流れるが、なんとこの難易度がランクによって変化するようなのだ。S6未満とS6以上9以下があり、さらにその上のmランク以上ではケタ違いの難しさになるぞ。

ROは黄色を回転させると点灯させるのが簡単だが、すべての回転が数えられているかどうかは不明。

STメダルは積みの速度が関係している。レバー上と下を使って、素早く積んでいこう。

COを点灯させるには、縦穴の上を広げていく積み方で、連続消しを続けて取ろう。

REは積み上がった状態から復活すると出る。復活のうまさを評価しているのかもしれない。

全消し時に点灯。これも、回数をこなすとランクアップすると思われる。全消し時のライン数とメダルの色は関係ない模様。

全消し自体が大きく運に左右されるため、もっとも点灯させるのが難しいメダル。ブロックをどんどん消していき、都合よくブロックが落ちてくるのを祈るしかない。全消しの回数をこなせばランクアップしそうだが、確認はできなかった。

積み上がってゲームオーバーになる寸前から復活すると点灯する模様。復活の回数を重ねると銅→銀→金と色が変わる。

ゲームオーバー直前まで積み上げてから下まで盛り返すと点灯する。しかし、積み上がって警告音が鳴った状態から復活するだけではダメ。復活の手際のよさやセンスを評価している可能性も大いにあり、依然として謎の多いメダルの一つだ。

レベル100ごとの区間タイムが早いと点灯する。レバーを上→下と入れて、ブロックを素早く積んでいこう。

点灯するタイミングはレベル100毎をクリアした瞬間。ブロックを早く積んでいくには、レバーさばきだけでなくブロックの性質も理解する必要がある。また、銀メダルが表示されたあとの区間で銅メダルの条件を満たしたときなどは、銅が光ったあと銀に戻る。

ブロックを多く回転させることで点灯。レベル300までで銅、700までで銀、999までで金が点灯する。

条件を満たした状態で、300、700、999の各レベルを越えると点灯する。回転させても見た目は変わらない黄色ブロックも、どうやら回転扱いになっているようなので、ぐるぐる回すといいだろう。ただ、正確な回転の定義は不明だ。

4ライン消しを取っていくことで点灯し、その後も条件を満たすことによって銀→金と色が変化していくようだ。

STと同じく、上手な人なら特に意識しなくても自然に点灯するメダル。あくまで目安だが、金のSKを点灯させるには20万点前後の点数は稼ぎたいところだ。このメダルが評価している点は、ライン数かブロック数あたりの得点効率だろうか。

2ライン以上のコンボ（続けて落下してくるブロックでの連続消し）を4回で銅、5回で銀、7回で金が点灯する。

メダルを点灯させるときに消すライン数は2ライン以上必要だが、途中に消すライン数は1ラインでも構わない。これを取るには2ライン幅の縦穴を作り、そこから3ライン、4ラインと拡げていくようにすれば、楽に連続消しができるぞ。

隠しコマンド集： ビッグモード……タイトル画面で左×4、下、C、B、A　20Gモード……タイトル画面で下×8、C、B、A。 TLSモード……タイトル画面で、A、B、C、C、B、A、A、C、B。 アイテムモード……スタート時のレディの文字が表示されている間に、スタート、B、Cを同時に押す（入力に成功するとNEXTの表示が伸び縮みする）。 ノーアイテムモード……対戦スタート時に、1Pと2Pのスタートを押し続ける。 （左ページに続く）

タイム短縮のための知識

前作「GM」から共通の事柄をここで復習しよう。

基本は4ライン消し

速いタイムを狙うには、一度になるべく多くのラインを消していったほうがいい。これは、消したライン数が何ラインであっても、そのときに要する時間が同じなのがその理由だ。たとえば8ライン消すとしても、4ライン×2で消した場合と、2ライン×4で消した場合を比べると、後者のほうが、単純に倍の時間をロスしてしまうのだ。

大差ないように見えても、これによって生じる違いは相当大きいので、できる限り赤で4ライン同時消しを目指そう。

…とタイム。どちらを狙うにしても4ラ…

レベル区間の変わり目

もう一つ忘れてはいけないのが、レベル区間の変わり目。レベル199や299などの次の区間に移行する状態では、1個ブロックが降ってくるごとにカウントされていた表示が止まってしまい、ラインを消すまでそのままなのだ。

つまり、レベルの末尾が99になったら急いでラインを消す必要があり、欲を言えば末尾が96のときに赤で4ライン、97のときにオレンジか青で3ラインを消し、次の区間に移行するのが理想。末尾が90を超えたら意識するように。

レベル末尾が96のときに、赤で4ライン消しするのが理想形だ。

ブロックの最適化

落ちてくるブロックを早く置くためには、レバーを上や下に入れていくのが基本だが、それ以外にも「ブロックをもっとも時間のかからない手順で置く」ことも重要だ。

まず図①の紫を右端に置くときの操作だが、先にブロックを立てた状態にしてから右端に持っていくよりも、寝かした状態で右端にもっていってから回転ボタンを押したほうが圧倒的に速い。

また図②の操作は図①の発展形で、レバー上入れを利用したもの。まずブロックが落下してくる前からレバーを右に入れておき、ブロックが右端に着いたらレバーを上に入れて落下させ、すぐにレバーを左、下の順に入れれば、端から1マス横に置くという時間のかかる操作を、最速で行なうことができるぞ。

図①

ブロックが出現する前からレバーを右に入れっぱなしにしておく。

寝かした状態で右端に着いたら、回転ボタンを1回押してレバーを下に入れる。

図②

右入れっぱなしで右端に着いたら、レバーを上、左、下の順番に入力。

実際には、レバーを反時計回りに右から下へグルリと回す。

レベル900以降への対処

最初は絶望的に思える900からのテンポの早さも、少しの気配りでぐっと楽になるぞ。

落ち着いて冷静に！

ほとんどの人が一度は絶望するであろう、レベル900からのすさまじいブロックの落下ペース。その難しさの一つに、ブロックが着地してから接着するまでの時間の短さがある。900以降でブロックを回転させるときは、少し速いくらいにボタンを押すようにし、ブロックを3回転させるときは、ボタンをタタタと素早く押そう。

また、レバーの溜め時間の関係から、ブロックをフィールドの端に移動させようとして途中で止まってしまった経験をした人も多いはず。ブロックの落下前からレバーを横に入れっぱなしにして、確実に溜めを成立させよう。

反応が遅れて中央にブロックが無造作に3つぐらい積み上がってしまった場合の対処法だが、その後のブロックをレバー溜めを利用してなんとしてでも左右端に入れ、その高さをフィールドの底に見立てて積んでいくといい。無理に下に押し戻そうとするよりは、操作ミスする可能性が少ない積み方を選択しよう。

操作の高速化と、溜め時間を作ることを意識すれば、あとは慣れの問題。失敗の原因を考えながらプレイしていくのが上達の近道だ。

ブロックの接着時間を考慮して操作しよう。特にボタンの先行入力は気持ち早めに。

ラインを消したときの"間"で状況を判断し積み方を考える時間を稼げ。

空白を作ってでも平らに積み、ブロックを積みやすい地形にしていこう。

ブロックの移動特性と溜め

レバーを横に倒したとき、その瞬間にはブロックは1マスしか動かず、そのまま同方向にレバーを入れ続けると一気に加速して横移動する性質がある。ちなみに加速するまでに必要な時間は約0.3秒で、これを仮に「溜め」と呼ぶ。

また、溜めはブロックが落下する直前に先行入力が可能で、その場合、ブロックは落下後すぐに端に移動する。

たとえば、赤ブロックを先行入力で立ててから右端に移動させようとしたときに、移動の途中にフィールドの上で止まってしまったことはないだろうか。この失敗はレバーを入れるタイミングが遅く、溜めが成立しなかったときに発生する。逆に、階段状になっている場所の途中にブロックを置くときに、レバーをコンコンと小刻みに入れないとブロックがすっ飛んでいくのも、これが原因というわけだ。

レベル900以降でブロックが止まるのも同じ理由だと思われるので、溜め時間を意識してレバーを入れていこう。

A地点のような、段差の下にブロックを置くときは、レバーをコンコンと少しずつ入れるのが正解。

レバーを入れっぱなしにすると、ブロックが一気にすっ飛んでしまうのだ。

ゲー事典

ダブルスモード……プレイしている側がスタートボタンを押しっぱなしにしている状態で、反対側が乱入すると選択可能になる。　注）ビッグ、20G、TLSはコイン投入後のタイトル画面で入力。またビッグ＋アイテム＋20Gなど、コマンドが併用できる組み合わせもあるので試してみよう。　さて、ここで速報！　『テトリスT.A.』がバージョンアップするとの情報が飛び込んできた。12月中にはプレイできるようになるはずだ。

めざせノーミス！ 全区間完走攻略！！

©TAITO 2000

「伊予鉄道」編

本物の線形の路線図を今回も掲載！ 全体像をしっかり把握したら、松山駅前から道後温泉までノーミスクリアを目指そう！

道後温泉
公園前
交通信号
交通信号
南町
交通信号
電車用信号
上一万
進入許可灯用停止線
交通信号
警察署前
交通信号
電車用信号
勝山町
大街道
交通信号

交通信号に注意！

車の行き交うなかを走る伊予鉄道では、電車用の信号のほかに、自動車用の信号にも従って進行していかなければならない。

だが、電車は車のようには止まれないので、交通信号が黄色になったのを確認してから減速したのでは遅い。そこで、信号の下に表示されている青色の残り時間ゲージを見て、止まるかどうかを決めよう。最高速度なら、ゲージが10本以上残っていれば間に合うぞ！

始発停車場 松山駅前を出発！

出発の準備ができたら、まず扉を閉め、前後の扉のスイッチを同時に操作しよう。次は電車信号を確認だ！

矢印が出たらブレーキをゆるめ、マスコンを入れて加速。アナウンスを忘れるな！

いきなり電車用信号の確認から始まる。手順は大丈夫かな？

松山駅前から大手町まで

少し進むと交通信号があるので青の残り時間を確認し（10本以上あれば安全）、進む。

交通信号通過後（残り50m）、すぐに大手町駅があるので圧力の加減に注意してブレーキをかけ、駅直前で時速15キロまで落として停車しよう。

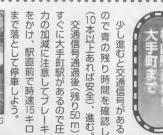
目前に伊予鉄道高浜線の線路が交差していて踏み切りがあるので、遮断機が降りているどうかを確認し、安全であれば出発しよう。

交通信号の青の残り時間を見て、進むかどうかを判断しよう。

大手町から西堀端まで

踏切を過ぎたら加速！と思いきや、40m先に交通信号があるのでブレーキの準備を忘れないこと。その先にも、もう一つ交通信号があるぞ。

西堀端駅手前50mのところの停止線で一旦停止（10秒間）し、進入許可灯を点灯させ、駅に入線する。

停止線が2本あるが、2本目に合わせて停止しよう。

進入許可灯を点灯させるために、停止線で一旦停止するぞ！

西堀端から南堀端まで

電車用信号の指示で出発して右折し、その先も電車用信号の指示に従って左折。

南堀端駅直前で出る開通表示灯は無視して駅に進入し、電車用信号に惑わされないようにして停止線に停まろう。

大手町駅直後に交差している路線は、同じ伊予鉄道の高浜線。その路線では、大きいタイプの車両が走っている。踏み切り待ちがあったときにその大きさを確認してみよう！

南堀端から市役所前まで

扉を閉めたら電車用信号を確認して出発。即アナウンスを入れ、市役所前へと進もう。

しばらく走り続けると左折箇所と電車用信号があるが、停止の場合に備えて減速をしながら進むようにしよう。

左折直後20mで交通信号があるので、減速しつつ左折し、すぐ停まれるようにする。

左折直後に交通信号が！　左折中に減速しないと危険だぞ！

交通信号の30m先に市役所前駅があるので、交通信号用に減速したところからさらに減速を続け、駅に進入できる速度に下げて、奥に見える停止線で停まるようにしよう。

市役所前から県庁前まで

出発してから少し先で右折するのだが、そこに電車用信号があるので、停止できるよう速度に注意しつつ、信号を確認して進行すること。

停止する場合は、少し右に曲がったところに停止線があることを覚えておこう。

右折したら県庁前駅まであと100mなので、ブレーキの準備をすること！

県庁前から大街道まで

前後の扉を閉めたらブレーキをゆるめ、マスコンを入れ、加速。マスコンを3以上に入れよう。時速8キロを越えたらアナウンスも忘れないこと。

しばらく進むと交通信号があるので、青の残り時間に注意しながら進行し、次の交通信号の直前にある大街道駅への停車準備に入ろう。

大街道から勝山町まで

大街道駅の目の前にある交差点はスクランブル交差点。そのため、信号が青になるまでやや時間がかかるかも。

交通信号が青に変わったら、手順を間違わないように注意しながら出発しよう。

大街道～勝山町区間の真ん中付近にも交通信号があるので、これに対応しつつ進もう。

勝山町から警察署前まで

勝山町駅のすぐ先に交差点があり、そこに電車用信号があるので、左への矢印が出ているのを確認してから出発するようにしよう。

左折してしばらく進むと交通信号があるので、これまでと同じように青の残り時間に注意しつつ進もう。

さらに先に交通信号があるが、その直前に警察署前駅があるので、信号の指示に関わらず停車すること。

警察署前から上一万まで

交通信号を確認したら出発。さあ加速！　と思いきや、すぐに交通信号があるので、時速30キロ以上にはしないようにして、すぐ停まれるように準備しておくこと。

交通信号を通過したら上一万駅前での停車の準備に入る。

ポイント操作のために、開通表示灯点灯用の停止線でまず停止。

上一万駅の先にあるポイントを操作するため、駅直前にある進入許可灯用の停止線の先、2本目の停止線まで進んで10秒間停止し、開通表示灯の点灯を確認したら駅へと進入する。

開通表示灯を点灯させるとき、完全に停止しなくても大丈夫だぞ！

この部分、完全に停止すると時間がかかるので、停止線まで10秒かけながら低速で進み、開通表示灯を点灯させてから駅に進入すれば、タイムを得することになるぞ！

上一万から南町まで

上一万駅を出発するとき、前方の電車用信号を確認しながら低速で停止線まで進み、右への矢印が出たら加速だ。

右折OKの表示が出るまで徐行し、タイムロスをなくすこと。

しばらく進むと交通信号があるので注意して進み、ゆるやかに左、右と曲がったら交通信号直前の南町駅に進入だ。

南町から公園前まで

交通信号が青に変わるのを確認して南町駅を出発する。

しばらく進み、ゆるやかに左に曲がり始めた先に交通信号があるので、青の残り時間に注意を払いつつ、減速の準備をしよう。

そのまま左へ曲がって進むと、公園前駅に到着する。

公園前駅は安全地帯がなく、白線の表示だけなので発見しにくい。

公園前から道後温泉まで

公園前駅を出ると、ゆるやかに左に曲がったあと、今度は右へゆるやかに曲がる。

この先に交差点があるのだが、交通信号がなく、左車線の車が右折のために前を横切るので、その動きに注意する。

左車線の車の動向を観察して、接触事故が起きないように進もう。

ここは思い切りよく加速したりせずに、左車線の車の動きを確認しつつ徐行し、その右折車の渋滞状態が一段落してから道後温泉駅に進むようにすると安全に走れるぞ。

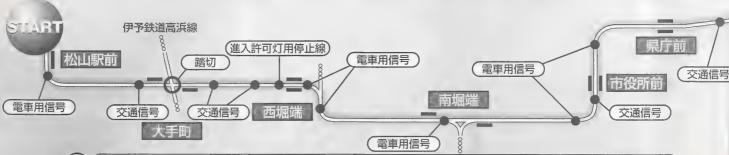
電車用信号は無視して終点の道後温泉駅に進入していこう！

電車用信号が「×」と出ているなかを道後温泉駅に進入するが、この表示は駅構内の信号ではないので無視して進み、駅の一番前方にある停止線まで進んで停止する。

これで全区間走破だ！　さてさて点数はいかに？

グー事典　南堀端駅の直後に右へ分岐しているその先には、伊予鉄道 松山市駅がある。上一万駅の直後に左へと分岐している先は、単線区間が松山城をぐるりと回って松山駅前につながっている。

XXステージを突破せよ!

サイヴァリア リビジョン

PSYVARIAR -REVISION-

ついに存在が明らかになったXXステージ。今回はそのすべてを一気に攻略。Xステージの基本が重要だぞ。

担当 京坂

隠し面発覚! XXステージ

Xステージの上をいく超絶難度が君を襲う。圧倒的な弾幕に泣け!

さて気になるXXステージ出現条件だが、「リプレイモードでX-Dをクリアする」というもの。すると、選択できるステージにXX-A～Dが追加される。

リプレイモードにX-Dが記録されていない場合は、通常プレイでX-Dまでたどり着き(1コインでなくても大丈夫)、20万点以上の点数を稼げば、次のプレイからX-Dがプレイできるようになる。ただしX-Dでコンティニューしてしまうと、リプレイモードに記録されない点には注意。

またこの条件は、ほかのステージをリプレイモードに記録するときも同じなので覚えておこう。

次の選択画面にXXステージが出現。どのステージも手強いぞ

リプレイモードでX-Dステージをクリアすると

AREA XX-A PHOTON-X (BOSS:PHOTON I.U.)

のステージの道中に出現する敵キャラの撃つ弾のほとんどは、初速が遅く、そのあと少しずつ速くなるタイプなので、弾が伸びてくるように見えるのが特徴。青中型機の撃つオレンジレーザーのなかには半端でない速度のものがあるので、特に注意しよう。

ボスは各攻撃の速度が非常に遅く、さらに弾と弾の間隔が狭く密集しているのが大きな特徴だ。このため連続してレベルアップすることができるうえ、比較的ゲージを調整しやすいこともあり、コアボスのなかでは楽な部類に入る。

まず1ターン目の攻撃でゲージをレベルアップ寸前にしておき、次の密集した弾幕に近付いてレベルアップし、その無敵時間中にボスの周りをローリングしながらぐるぐる回って連続レベルアップ。

弾幕が途切れてきたら、弾幕が描く円の内側に入り、広がっていく円を追いかけるようにバズって、ふたたびゲージ量を調整して次の攻撃に備える。

第2形態はワインダー攻撃が変化しているものの、通常のX-Aと同じく、レベルアップ時かショートボムの無敵を利用してボスに重なれば連続レベルアップが可能なので、問題はないだろう。

赤中型機の逃げ際のレーザーが、上の1機は遅く、下の2機のは速い。

青中型機の撃つオレンジレーザーには要注意。すさまじく速いぞ。

軌道が変わっても、無敵になれば関係なしのワインダー攻撃。

次の弾幕も同様にレベルアップ。調整する時間に余裕があるので楽。

弾幕が途切れたら内側を回ってゲージを調整し……

ボスの周りをぐるぐる回り、無敵時間で連続レベルアップ。

・残ボムがない状態でボムボタンを押したままローリングすると、レバーを振らなくてもローリングを持続できる。うれしい機能だが、ボムを0にするというところで実用度はいまいち。
・自機がLv256に達して最終形態になったときのショットは、ボタンをポンポンと軽く連射し、正面にだけ弾を出したほうが威力が高い。ローリングショットに勝るとも劣らない強さだ。

AREA XX-B
GRAVITON-X
(BOSS:GRAVITON I.U.)

XXステージ中、ぶっちぎりの高い難度を誇るこのXX-B。ほとんどの敵の攻撃が、まるでビデオテープを早送りしたかのような速さで襲いかかってくるぞ。

中型機が同時に出現する地点では、耐久力の低い敵から優先して破壊していき、確実なレベルアップを心がけていく必要がある。

ステージ道中で特に注意する必要があるのが、回転しながらピンクレーザーをバラまく三角形の中型機だ。このピンクレーザーは、見てから反応して避けるのがまず無理な速さなので、画面中央下から少し横にずらして避けるか、画面右下隅の安全地帯を活用しよう。

ほかに、3機同時に現れる青ザコの連射攻撃も、すさまじい弾の速さなので特に注意。

開幕の中型艇×6の弾が異常な速さ。左右の端から端へ避けよう。

三角中型機のバラまきレーザーは右下隅か、中央下の少し横で。

道中とはうってかわって、ボスはレーザー攻撃以外、特に難しい攻撃はしてこない。ちなみに、ボスにダメージを与えないようにしてワインダー攻撃をバスるときは、ボスの周りを回れば、バス数をかなり増やすことができるぞ。

ボスの周りを回れば、ダメージを与えることなくバスれるぞ。

青ザコの通常弾連射が鬼の速さ。レバー入れっぱなしでギリギリだ。

AREA XX-C
WEAKBOSON-X
(BOSS:WEAKBOSON I.U.)

ステージ道中では、X-Cと同じく、白い涙型の中型機の編隊をどうやって処理していくかが、大きなポイントになる。具体的には、自機を狙ってくる弾を画面端に寄せておき、そこでローリングショットを使って敵を破壊し、レベルアップ時の無敵で画面の中心を逆サイドに横切るようにするといい。

全方位弾には要注意。敵破壊時レベルアップの無敵でやりすごすのが理想。

ほかにも注意すべき敵として、全方位に弾を撃つ円盤ザコが挙げられる。これまた弾の速度が速い、かなりの強敵だ。特に、ステージ中間地点直前の場面では、出現タイミングを覚えていないと不意打ちをくらってしまうぞ。

ボスは第1形態の3ターン目にくる視力検査弾が大きく変化している。弾の速度が速くなった分、逆に避けやすくなった感覚はあるが、2ループ目で輪の数が増えているので、出遅れて追い詰められないように気をつけよう。

涙型中型機の弾は画面端に誘導し、逆側に切り返していこう。

第2形態では3連オレンジ弾の連射攻撃がX-Cのものとは違い、座標を合わせて自機を動かさずに避けると非常に楽だ。

赤→青とくる連続レーザー攻撃は正面で座標合わせがオススメ。

2ループ目の視力検査弾幕が特に厳しい。最初に出遅れないように。

AREA XX-D
GLUON-X
(BOSS:GLUON I.U.)

これまでより速い敵弾が多いことを除けば、X-Dとの変更点が少ないこのステージ。X-Dでのパターン通りに、経験値の増加量が多い敵を破壊するのが基本となる。なかでも黄土色の中型機はゲージの増加量が特に多いので、破壊するタイミングを計ってレベルアップしていくといい。

後半で障害になるのは、なんと言ってもレーザー衛星。これさえ早めに処理できれば問題ないので、最優先で狙っていくようにしよう。

ボスの第1段階は特に難しい攻撃はないので、次の形態に備えてゲージを調整し、連続でレベルアップできるようにしよう。

第2段階の2ターン目の攻撃(写真A)はオレンジ弾が遅いので、X-Dのボスに比べ、一度レベルアップしたあとに無敵を継続することが楽になっている。これは、ボスの体力が少なくなるか一定時間が経過したときに突入する最終形態でも同じことなので、積極的に連チャンレベルアップを狙おう。

写真Bの弾幕は、ボスの下で三日月を描くようにバスる。また写真Cの弾幕は広がっていくピンク弾の上をなぞり、次のピンク弾が出てきたらすぐそちらに重なり、同じようにバスっていくといい。

レーザー衛星は速攻で破壊しよう。暴れられるとかなり厳しい。

黄土色の中型機が撃つオレンジレーザーは伸びてくるので注意。

コアの最初の攻撃は、一度レベルアップしたらコア周囲を回る。

オレンジレーザーの動きに合わせて上下に往復するのがコツだ。

コアの下で三日月を描くように往復してバス。青弾のぶん、密度が濃い。

ピンク弾をなぞり、すぐまた次の円に移動してバスっていこう。

ゲー事典 「サイヴァリア リビジョン」の開発元、サクセスのホームページでは、現在ハイスコアランキングを実施中。アドレスはhttp://www.success-corp.co.jp/ だ。

真のラスボスを倒せ！

婆娑羅 VASARA

条件を満たせば、真のラスボス・徳川家康が出現する。超絶弾幕の彼方にある、真のエンディングにたどりつけ！

 Text：RED

慶兆五年 美濃 関ヶ原の戦

道中で問題になるのは、中盤に出現する大型機×2機の場面。5面に出現した鎧型砲台（上部を破壊後、土台部分も攻撃してくる）3門と同時に出現するため、ある程度パターンにしないと危険だ。

ここはまず、右の大型機にショットを撃ち込んでダメージをあたえてから大型機に接近し、溜め攻撃×2回で大型機2機と鎧型砲台（左と中央の2門）を巻き込んで破壊するといい。左の大型機が撃ってくる6WAY弾を溜め攻撃で消しながら大型機本体も攻撃しよう。右の鎧型砲台は、大型機を破壊後に撃ちにいこう。鎧型砲台の土台部分は、重なってしまえば弾を撃ってこない。

これ以外の場面は、ここまでくることができたプレイヤーなら問題はないはず。溜め攻撃よりもショットをメインに使うようにして、出現する敵機を片っ端から撃つようにすれば、特に難しい弾避けを強いられることはない。

左の大型機が弾を撃ってくるところ。溜め攻撃で突っ込んでいって倒す。

中ボス
影武者
世良田二郎三郎元信

一次形態

ボスが出現したら、写真①の位置に自機を合わせておこう。この位置は、写真①〜写真②の攻撃に対して安全地帯（止まっていても当たらないようになっている。ボスの前面の2門の砲台が撃ってくる3WAY弾の中央の弾が、ギリギリ当たらない位置に合わせるようにしよう。この位置でショットを撃ちまくり、3WAY弾を撃ってくる砲台に、なるべくダメージをあたえておく。

写真②の攻撃が終わると、自機を狙った黄色弾→自機を狙った3WAYバルカンがくるので、これらの攻撃は大きく動いて避ける。

3WAYバルカン後は、写真②と同じ針状弾のばらまきがくるが、この攻撃も写真①〜②の位置が安全地帯となっている。この直後に、再び自機を狙う黄色弾がくるので、これは先ほどと同様、大きく動いて避ける。ここまでが、一次形態の攻撃の1ループで、これ以降は写真①〜の攻撃に戻る。

ありがちなミスは、4WAYのバルカンが発射されるところで動いてしまう、というもの。攻撃の順番を、きちんと覚えてしまおう。

4WAYバルカンは、この位置に限らず止まっていれば当たらない

②ボスがわずかに左右に動くので、自機の位置も微調整したほうが確実だ。

③この3WAYバルカンには要注意。大きく動いて避けるようにしよう。

二次形態

二次形態は、左右に出現する援護機の体当たり攻撃をどうかわすかがポイントになる。援護機は、左→右→左……と交互に体当たりを仕掛けてくるのだが、左の援護機が体当たりしてくるときは画面左下付近が、右の援護機の場合は画面右下付近が死角になっている。

逆サイドの援護機からの弾が怖ければ、溜め攻撃で消すようにすれば問題ないだろう。右側の援護機の体当たり直後は、本体から自機を狙って高速の連射弾がくるので、十分に注意を払っておこう。

④援護機に対しては、ショットで効率よくダメージをあたえて、早めに破壊したい。

⑤この位置関係から援護機の体当たりをくらう心配はない。弾だけに注意。

ゲー事典 **徳川家康出現条件**：徳川家康は隠しボスあつかいとなっていて、条件を満たさないと出現しない。①1コインで5面までクリアした場合。②10回以上コンティニューして5面クリアした場合。③5面まですべて全斬りした場合。以上いずれかの条件を満たしていれば、真の徳川家康が出現するようになっている。

三次形態

基本的な攻撃のバリエーションは一次形態と同じものが多く、針状弾に対する安全地帯などの対処も同じ。問題なのは左の写真⑥〜⑧の攻撃で、普通に避けるのは少々厳しい攻撃となっている。これらの攻撃パターンに対しては、溜め攻撃を使ってしのぐようにしたほうがいいだろう。

左の写真以外の攻撃パターンに対しては、溜め攻撃が必要なほどキツくないので、ショット連射でダメージを稼ぐようにしよう。

⑥針状弾のばらまき直後に、自機狙いの黄色弾がからむ攻撃パターンだ。

⑦連射バルカンで挟まれて動けないところに、黄色弾が……。溜め攻撃で消そう。

⑧4WAYバルカンに直前の遅い弾がからんでしまう。これも溜め攻撃で消す。

最終ボス 徳川家康

一次形態

さすがに真のラスボスだけあって、徳川家康の一次形態は非常に難しい。もちろん、攻撃パターンをガッチリ覚えてパターンを作れば避けることはできるが、かなり骨が折れる。ここは、バサラゲージをうまく調整して、この一次形態でバサラモードを使うパターンをオススメしたい。バサラモードを使えば、いきなり左右の援護機を形態変化させられるので、かなり楽になるはずだ。

⑨いきなりバサラモードを発動して、砲台や援護機に大ダメージをあたえる。

⑩バサラゲージの調整に失敗したら、ボムを使って援護機に撃ち込んでしまおう。

ここでバサラモードを使うために、ステージ道中終了時にゲージの約9割程度まで溜めておき、影武者家康の三次形態破壊後に満タンになるよう緋結晶を回収しよう。

バサラモードを使って援護機を形態変化させたあとに怖いのは、本体が撃ってくる3 or 4WAYの連射バルカンだ。これに援護機からの攻撃がからんだら、ボムを使ってしまったほうがいいだろう。

⑪援護機が形態変化したらかなり楽になるが、この4WAYバルカンにだけは注意。

二次形態

この形態は、溜め攻撃連発でボスの攻撃を消しつつ、援護機にダメージをあたえて破壊していけば意外と簡単だ。自機を狙っている黄色弾だけは弾速が速いので、溜め攻撃に頼らず避けるように。

⑫弾速が非常に遅いので、溜め攻撃で消しつつ援護機にもダメージをあたえよう。

⑬この黄色の狙い弾だけは弾速が速いので、十分注意して避ける心構えを。

三次形態

家康の三次形態は影武者家康の三次形態をパワーアップさせたような内容となっており、やはり普通に避けるのは厳しい攻撃パターンが複数存在する。左の写真⑭〜⑯までがそれで、これらの攻撃に対しては、溜め攻撃を使って対処していきたい。もしこれらの攻撃パターンがくるときに溜めが間に合わなかったら、ボムを使ってしまうほうがいい（影武者家康の三次形態にも同じことが言える）。三次形態をクリアすれば全面クリアしたも同然なので、ボムは惜しまずに使ってしまおう。

また、写真⑭等の攻撃パターンの針状弾のばらまきは、影武者家康のものとは弾道が異なるため、同じ安全地帯は使えなくなっている。写真⑭の攻撃はもちろん、写真⑮の直前の針状弾による攻撃も慣れないうちは、溜め攻撃を使ってしのぐようにしたほうがいい。

これは他の形態についても同じなのだが、攻撃が一定以上ループすると、いきなり「とても避けられないような攻撃パターン（俗に言う発狂状態）」がくるようになっていることにも注意したい。キツい攻撃パターンの場所以外では、なるべくショットを撃ち込むようにして、早めに形態変化させていくように心がけておこう。

⑭針状弾のばらまき＋自機を狙っている黄色弾の連射、という攻撃パターン。

⑮この直前の針状弾のばらまきに対しても溜め攻撃を使うようにしていい。

⑯これも、自機が動けないところに直前の攻撃の残り弾がからんでしまう。

四次形態

ここまでくれば勝ったも同然！　この形態は左の写真の攻撃が交互にくるだけで、溜め攻撃連発で弾を消しながらダメージをあたえていけば、まったく問題ナシ。真のエンディングはすぐそこだ!!

⑰弾速が遅いので、溜め攻撃で消していれば、追いつめられることもない。楽勝。

⑱こちらの攻撃は弾速が速いので油断していると危険。溜め攻撃を用意しておこう。

ゲー事典 徳川家康出現条件を満たさずに6面に突入した場合、影武者である世良田二郎三郎元信を倒した時点でゲームオーバーとなり、エンディングが流れる。この場合、エンディングは真の徳川家康が健在であることをほのめかすバッドエンディングとなる。もちろん、徳川家康まで倒してクリアすれば、ちゃんと真のエンディングを迎えることになる。

さあ突き進め、まだ見ぬ聖域へ！

SLASHOUT™

恒例のマップ攻略はついに最終ボスまで到達。
そして新たなる挑戦……タイムアタック。
まだまだスラッシャーたちの冒険は続いていく。

担当：三茶切断部

オススメ基本方針

今回は前回紹介したタイムアタック攻略の多人数プレイ版をお届け。通常の多人数プレイでは味わえない、スピーディーでスリリングな「スラッシュアウト」が楽しめるぞ。

さて、このタイムアタック……ただ上手なプレイヤーが集まっただけではうまく進行しないので、それぞれの役割を決めておくといい。まあ、いつも同じメンバーではできないと思うので、以下の役割分担くらいは把握しておこう。

簡単に分けると、前衛がふたりで後衛がふたり。もちろん、前衛には「パワー」を集め、後衛には「マジック」を集める。要は「切り込み役とサポート役に分かれよう」という方針だ。また「チャージLv4の性質を考えると、アクセルとカムイは後衛向きかな」というように、うまくメリットを活かせるように考えてみよう。

通常の多人数プレイ以上に気をつける必要があるのが、「どの敵が（どの場所で）何のアイテムを落とすか」を覚えること。ゲートを開ける前に取っておきたいアイテムなどは、直接タイム短縮につながってくるからだ。ほかでは、道中のジェムは基本的に無視し、どんどん先を急ぐことにも気を留めておきたい。

そして肝心なのは、「ディフェンス」の配分。前衛が取るのが普通だが、後衛が打たれ弱いのも問題がある。結局、後衛がどれだけ欲しがるかによるが、全員でまんべんなく取っていくのもいいだろう。

各プレイヤーが"今何をするべきか"を考える。課題を消化して次のステップへ。

「ディフェンス」は前衛優先が基本だが、後衛にも回してあげたいアイテムだ。

ゲー事典 アイテム分配：ここで紹介したアイテム分配が必ずしも正解ではない。ただタイムアタックなら、「パワー」はある程度バラけても、「マジック」は完全に固めて持たせたほうが、その特化した能力を活かせることだけは断言できる。……しかし、4人プレイは実に面白い。普段は見知らぬプレイヤーと遊ぶこともあると思うが、ぜひとも意気投合してトライしてくれ！

エリアボスを瞬殺せよ!! ～パンボーラ男爵の館～

多人数タイムアタックで最初のヤマ場となるのは「パンボーラ男爵の館」。このステージは知ってのとおり、単に時間内クリアするだけではダメで、1分以上タイムを残してクリアしなければ、「ナノの森(夜)」に進めない。

難所はいきなりやってくる。「パワー」を出現させるために、開始直後にファンタ(幽霊)のみを5体倒さなければならないのだ。このとき後衛は無理せずカッペ(帽子)を誘導。タイムが補充される音が聞こえたらファンタを5体倒した合図なので、それまでは多少攻撃されても我慢だ。

後衛のプレイヤーはカッペを誘導してファンタと離す。数が増えても焦らないこと。

その後は、棺桶に前衛がスタンバイしてオッソ(骸骨)に備える。ただし、ステージ中央付近などに出現するザコを見落とさないように注意。後衛はしっかりとレーダーをチェックし、目を光らせよう。

ゲートキーパー戦は無理せず前衛に任せるのも手だが、後衛は「マジック」の回収を忘れずに。また、右奥の草に隠れる「パワー」を出す役目と、ゲートを開ける役目のプレイヤーは準備しておこう。

さてゲートを開けたら、前衛はオッソを優先して倒す。このとき後衛は前衛が背後から襲われないようにフォローしつつ、計10本ある柱の炎すべてに頭が触れるように移動。するとステージ奥から(レーダーで確認できる)「ディフェンス」を持った緑オッソが出現する。すぐに倒して「ディフェンス」を取ってしまいたいが、ここで前衛が抜けると戦力ダウン。後衛が取りに行ったほうがいいだろう。エリアボスには、前号で紹介した「スペシャル」による速攻パターンを使う。ただし、全員が奥に行かないと別の場所へ誘導してしまうことに注意。

エリアボス撃破時で2分近く残っていれば合格。1分30秒台前半だと、次のステージボス戦でバーサークモードを使わないと苦しいか。なお、前衛はステージボスの衝撃波をかわしづつジャンプ斬りを当てる技術くらいは必要。氷柱攻撃には「パワー」の少ない後衛がB+Cで対応だ。ステージボス撃破後は、柱を壊して「ディフェンス」をゲットするのを忘れずに。

炎に触れると言っても、別にジャンプしたりする必要はない。下を通るだけでOK。

一気に駆け抜けろ!! ～ナノの森(夜)～

中盤の壁となるのが「ナノの森(夜)」。あまり時間の余裕がないうえに、乱戦&混戦状態になりやすいため、「ディフェンス」の少ないプレイヤーは要注意だ。

道中は"ゴリ押し"が基本となる。スタート直後に出現するザコはもちろんのこと、ルーサー(トカゲ)、ズッカ(カボチャ)、エルバ(植物)のグループも速やかに倒していこう。このときは後衛もひとり混じり、3人で撃破したい。当然、ルーサーを倒すのは前衛の役目だ。ただし、全員が前に行きすぎると、後方に出現するザコへの対応が遅れがちなので注意しよう。

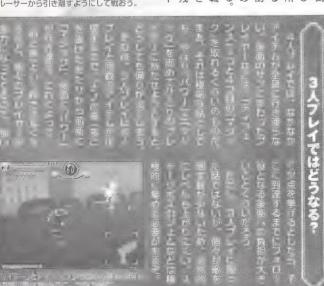
前衛はとにかくルーサーに先制攻撃を仕掛けたい。遅れずに前へついていこう。

ゲートキーパーの赤ルーサー3体に対してはそれぞれ1対1で撃破。4人いれば補充ザコのズッカにも対応できる。ただし、このあたりから敵の体力が多く感じられるはず。ひとりが赤ルーサーを倒しきれてないときは、前衛が代わってフォローしよう。また、ゲートを開ける前に「パワー」の回収を忘れずに。この時点ではまだまだ数が足りないので、確実に回収しておきたい。

ゲートを開け、各個撃破したあとは、赤ルーサーとズッカ6体が出現。前衛のひとりが赤ルーサーを担当し、他のプレイヤーはチャージLv4でズッカを吹き飛ばそう。そのあとはコンボで別のズッカを倒し、エリアボスに備える。

エリアボス戦では、大ルーサーと周りの赤ルーサー&ズッカを引き離して戦っていく。ここでは前衛が大ルーサーを担当。ひとりは正面で囮となり、もうひとりが背後から斬る。後衛は左右の赤ルーサー&ズッカを担当しよう。ただし、後衛がザコに苦戦する場合も大いにあり得る。そんなときは後衛のひとりが囮役にまわり、前衛のひとりが周りの赤ルーサー&ズッカを倒そう。またこのとき、もうひとりの後衛はズッカ出現場所にスタンバイし、補充されるたびに撃破。大ルーサーを倒したあとも、スムーズに奥の「パワー」を取ることができる。

ステージボスのゴルゴン戦では、チームの連係を気にせずプレイしたほうがいい。残りタイムが40秒台なら、バーサークモードを使おう。

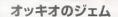
エリアボス戦では、確実に周りのザコを大ルーサーから引き離すようにして戦おう。

「ナノの森」エリアボス補足

[illegible]

3人プレイではどうなる?

[illegible]

1人プレイのタイムアタック：全ステージ制覇の鬼門となるのは、やはり「ナノの森(夜)」。ここではルーサー(トカゲ)をコンボで倒しつつチャージを溜めて、後ろからくるザコ1体を確実にチャージLv4で倒すのがキモ。また、ゲートキーパーとエリアボス前の赤ルーサーにはバーサークモードを使うといい。転ばされなければ、ギリギリ抜けられるだろう。

オッキオのジェム

固定砲台であるオッキオを倒すとジェムが出現するが、場所によってジェムの量が違うので覚えておこう。エリア1では5千or1万のジェム、エリア2では5千or1万に加えて、なんと2万×2と3万×1が用意されている！

J4：5000	J1：10000
J2：20000	J3：30000

ファルソの出現位置

ファルソの位置は右のマップのとおり。エリア1とエリア2で、スタート地点とファルソの位置が違うので気を付けよう。

F1：スラッシュ	F2：カムイ
F3：ルナ	F4：アクセル

スペシャルをうまく活用

　ボス戦がスタートするとバジオ(本体)は動かず、その周りを3つのパッラが浮遊しながらビーム弾を発射してくる。まずはビーム弾をくらわないようにパッラの内側に入って攻撃。すべてのパッラを破壊した時点でバジオが動き出し、ボス戦の本番がスタートする。

　バジオの攻撃パターンは全部で8つ。そのうち6つの攻撃はファイヤーレイン・ファイヤーボール・ワープ・石化光線・氷柱攻撃・ガトリングパンチ……といった、これまで戦ってきたボスたちの攻撃と同じもの。残るふたつの攻撃は、裏拳と10連コンボだ。前者は、パッラの数が少なくなると光りながら回転し、パッラを復活させつつ裏拳を繰り出すというもの。後者は、その名の通りパンチとキックでボコボコに殴りつける攻撃だ。また、これらの攻撃とともにパッラからビーム弾も飛んでくる。

　基本的な立ち回りとしては、バジオの背後に回ってから斬りつけ、それぞれの攻撃に対処。ファイヤーボール・ガトリングパンチ・氷柱攻撃は正面にいなければ問題ない。ファイヤーレインに対しては、円形の闘技場から降りて離れればOK。ワープ後には必ずファイヤーボールがくるので、シフト移動後に斬りつけよう。落ち着いてダメージを与えていけば楽に倒せるハズだぞ。

　なお、手っ取り早く大ダメージを与えたいときは、10連コンボをくらった瞬間にスペシャルを使うといい。当たり方によっては1ゲージ以上のダメージを与えることが可能だ。そのためにも、最終ステージへたどりつくまでにスペシャルのストックは満タンにしておきたいところだ。

　また、体力が少なくなってきたら、「HELP!」と叫ぶことで空からヒールLが落ちてくる。ぜひ回収しておこう。

裏拳 / 10連コンボ / ファイヤーボール(カオス) / ファイヤーレイン(カオス) / ワープ(カオス) / 石化光線(ゴルゴン) / ガトリングパンチ(フォルツァ) / 氷柱攻撃(マリオネット)

STAGE BOSS
DEMONS ID

WEAK POINT —NOTHING—

ここまでたどりつけば、クリアは目前。倒し方さえ分かってしまえば楽勝だぞ！

L ×1

10連コンボの最中にスペシャルを使えば一気にダメージを与えられる。

ゲー事典 スラッシュアウト設置店舗紹介 ~W.O.クイーンズ~ ……●住所：愛知県豊橋市湖崎町24-1 ●TEL：0532-48-8278 ●プレイ料金：1PLAY100円 ●設置台数：通信4台 ●コメント：「スラッシュアウト」はNORMAL設定。筐体の真後ろに順番待ち&観戦者用のテーブル&イス(6~8個)が設置してあるので、混んでいる日も安心です。

敵はプレイヤーキャラのドッペルゲンガーであるファルソと、固定砲台のオッキオのみ。ファルソは通路を往復しているだけで、こちらが攻撃or接近しないと反応してこない。基本的にはB+C連発か、B+CからBBB連打などのコンボで倒せるので、さほど問題にはならないだろう。またファルソを倒すと、必ずタイムが回復すると同時にヒールSが出現する。ラスボスに備えて体力回復に努めよう。

次にオッキオ。これは通路の左右両方に設置されており、左右交互にレーザービームを発射してくる。このレーザービームは、通路と通路を結ぶ渡り廊下でかわすことが基本。左右両方のオッキオを倒すまでは通路に長居しないように。一度くらってダウンすると、そこにファルソが絡むこともあるので注意。ラスボス戦用にスペシャルを温存したいので、ここは慎重にプレイして無駄な使用は控えたい。

ここでのスペシャルはボス戦用にとっておきたいので使わないように！

では具体的なオッキオの対処法を見てみよう。基本的には、レーザービームを見たらそのあとを追いかけるようにして、通路奥のオッキオをBBB→B+J×2で倒すといい。オッキオがレーザービームを発射しそうになるが、ギリギリ倒すことができるので逃げないように。また、このとき通路上にファルソがいる場合は、ダッシュ攻撃で転ばせてひとまず無視。先にその奥のオッキオを倒しにいこう。

オッキオに対してレーザービームがきたらそれを追いかける（左→右なら右へ）

ファルソの注意点

ファルソはプレイヤーキャラが持つ攻撃すべてを繰り出してくる。この中で特に注意してほしいのが「スペシャルマジック」。ファルソは立ち状態でこちらの攻撃をくらうと、この技で割り込んでくる性質がある。すぐにB+Cなどでダウンを奪うように。

また、ファルソをダウンさせたあとも注意。起き上がり時にもスペシャルマジックを使ってくることが多いからだ。ファルソの種類によってスペシャルマジックの効果時間が違うことを頭に入れつつ、気持ち遅めに接近しよう。

基本は一撃必倒。B+CやチャージLv2で転ばせていくのが最重要課題だ。

ファルソに対してBBBなどの倒れない打撃は、スペシャルの餌食になりやすい。

レーザービームをかわす！

オッキオの出すレーザービームは地形を利用してやり過ごすのが基本だが、実は意外な方法でかわすことが可能。

その方法はふたつ。ひとつはレーザービームを引き付けてからファルソの出すヒールSを取り、その際の無敵時間でかわす方法。もうひとつは、レーザービームに向かってダッシュし、やや早めにダッシュ大ジャンプしてギリギリ頂点付近でレーザービームをやり過ごす方法だ。いずれも大道芸に近いかわし方ではあるが、体力に余裕があるのなら試してみてはどうだろうか？

なんと、タイミングさえ合えばダッシュ大ジャンプでもかわすことができる！

オッキオのレーザービームはヒールS取得時の無敵時間でかわすことが可能。

ジェムは落とすな

ファルソが落とすジェムは経験値が高いので、無駄にしたくない。しかし細長い地形の関係上、常にジェムは落下の危険にさらされており、ファルソを端に追い込んで攻撃しているときは相当な量のジェムが落ちてしまう。この場合は、いったん攻撃をやめて仕切り直すほうがいいだろう。

隅っこでファルソを攻撃しすぎると、ジェムがどんどん落ちていってしまう。

EXTRA DATA

ステージ攻略もひとまず終了ということで、ここでは本作のデータ的な側面を取り上げてみた。

称号一覧

称号	条件
GOD	1千万点以上、全8ステージクリア
SAINT	600万点以上クリア
MASTER	400万点以上
KNIGHT	200万点以上
SOLDIER	なし
SNITCH	他のプレイヤーを1人以上K.O.する
VILLAIN	200万点以上、他のプレイヤーを1人以上K.O.する
KILLER	400万点以上、他のプレイヤーを1人以上K.O.する

※SOLDIER以上の称号を取得する条件を満たしていた場合でも、他のプレイヤーに5回攻撃を当てるごとに称号は1つずつ低下していく。
※ラスボスを倒すとPK(PLAYER KILL)数がゼロにリセットされるため、必ずSOLDIER以上の称号になる。

ミスティックの確率

ヒールL	5%
ヒールM	5%
ヒールS	10%
スペシャル	30%
敵に変身	50%

※変身はそのステージのザコのどれか。

ボスの耐久力

1P時	100.0%
2P時	87.5%
3P時	75.0%
4P時	50.0%

※ボスに与えられるダメージを表したもの。対象はゲートキーパー・エリアボス・ステージボス。

コンボの倍率

●通常or魔法攻撃

コンボ数	倍率
1Hit	×1
2Hit	×2
3Hit	×3
4Hit	×4
5Hit	×8
6Hit以降	×16

●連鎖ヒット

コンボ数	倍率
1Hit	×1
2Hit	×2
3Hit	×4
4Hit	×8
5Hit	×16
6Hit以降	×32

コンボ点の計算式

スコア＝基本点
×エキストラヒットの倍率
×コンボ倍率

※エキストラヒットの倍率とは、魔法攻撃(CボタンorスペシャルΊ)が連鎖ヒットをした場合に加わる倍率のことを指し、いずれも×2となっている。
※連鎖ヒットとは"巻き込み"によるヒットのことを表し、敵Aを吹っ飛ばして敵Bに当たった場合、敵Bへのヒットが連鎖ヒットとなる。
※例えば敵Aに5ヒットのコンボを決め、その4ヒット目から敵Bに当たり、そのまま5ヒット目も当たった場合のスコアは……、
敵A:基本点×1(エキストラヒット)×8(通常攻撃の倍率)
敵B:基本点×2(エキストラヒット)×2(連鎖ヒット)
以上の合計がスコアになる。スペシャルで複数の敵を巻き込み、敵同士がお互いに多段ヒットしたときなどが、連鎖ヒットが最も上昇しやすいシチュエーションだ。

「設置店舗紹介」終了のお知らせ：本コーナーで連載してきた「スラッシュアウト設置店舗紹介」ですが、今回を持ちまして終了とさせていただきます。全国規模で見れば紹介させていただいた店舗数は少なかったかもしれませんが、お役に立ちましたでしょうか？　これまでお便りをくださった店舗関係者のみなさまには、心よりお礼を申し上げます。（担当編集）

味方へのアピールはチャージでね!

メタモルフォース大全 敵キャラコマンド表

このページでは、ミスティックによる敵変身時の技コマンドをバッチリ紹介。変身時間は約10秒間。CPUが行なう動作をほぼすべて繰り出すことができるぞ。

表の見方

B、C、B+C……各ボタンに対応する攻撃(ゲートキーパーのBはすべてBBに連係できる。Cの攻撃を持つのもゲートキーパーのみ) **J**……ジャンプが可能かどうか(ジャンプ中は攻撃を出せない) **ダ**……ダッシュが可能かどうか(可能なキャラはB+Cでダッシュ攻撃が出せる)

Ciliegio Cathedral

キャラ	B	C	B+C	J	ダ
GALLO	クチバシ	なし	ヒップアタック	×	○
MONTI	回転アタック	なし	ジャンプアタック	○	○
PORCO	フック	なし	衝撃波	○	○

Valley of Chimera

キャラ	B	C	B+C	J	ダ
MOLLA	ドリル	なし	高速回転	×	○
BOMBA	砂かけ([illegible]投げ)	なし	連続打撃	×	×
FORBICI	ツメ攻撃	泡攻撃	触手突き	×	○

キャラ	B	C	B+C	J	ダ
FANTA	ハンド	なし	回転アタック	×	×
CAPPE	キック	なし	かみつき	×	○
OSSO	横斬り	毒ガス	縦斬り	×	○

Dragon's Den

キャラ	B	C	B+C	J	ダ
DINO	突き	なし	回転アタック	×	○
SEPPIA	蹴り	なし	スミ攻撃	○	○
GATTO	ひっかき	火炎弾	ジャンプアタック	○	○

キャラ	B	C	B+C	J	ダ
ZUCCA	カボチャ投げ	なし	高速回転	×	○
ELBA	頭突き	なし	トゲ根攻撃	×	×
LUCER	縦斬り	衝撃波	下段斬り払い	×	○

Labyrinth of Pingue

キャラ	B	C	B+C	J	ダ
TUTAN	回転斬り	なし	三段斬り	×	○
ARGIL	挟み攻撃	なし	ボディアタック	×	○
BUIA	ひっかき	スパークボール	打ち下ろし	○	○

キャラ	B	C	B+C	J	ダ
SOLO	横回転攻撃	なし	縦回転攻撃	○	○
MAGO	往復ビンタ	なし	パラライザー	○	×
SOLDA	斬り攻撃	衝撃波	打ち下ろし	×	○

※表中の技名は編集部が独自に考えたものです。

ゲー事典 変身時のキャラとCPUキャラは基本的に同性能だが、わずかに例外もある。例えば、「Labyrinth of Pingue」に出現するTUTAN(鎌持ち)に変身したときにB+Cで出せる、3回ワンセットの縦斬り。CPUの場合は1段で止めることがあるのだが、プレイヤーが使った場合は途中止めができないのだ!! ……ってまあ、興奮して言うほどのことではないですがね。

SLASHOUT™ 開発者インタビュー

今やネットワーク型アクションゲームの代表格となった『スラッシュアウト』のディレクターを担当された伊東氏にインタビューを敢行！当時のゲーム製作風景を振り返ってもらいつつ、今後の展望などについても聞いてみたぞ!!

インタビュー：C・LAN、伊勢猫、SHO

“スパイク”が産み出した新たな力

――それでは始めに、伊東さんのお仕事の経歴などをお聞きしたいのですが……。

伊東：プログラマーで入社してしばらくは、格闘ゲームに携わってました。最初にセガサターンの『ファイティングバイパーズ』をやって、その流れで『ファイターズメガミックス』……そこから『スパイクアウト』『同ファイナルエディション』といった、一連の作品に参加してます。で、『ファイナルエディション』の作業が終わったときに、名越社長から「スパイクチームを2つに分けよう！」といった感じの話がありまして、「ディレクターをやってみないか？」と声をかけられたんです。当時は“若手チーム”と呼ばれていたんですが、僕ですら入社3年目でしたから、本当に若手チームだったんでしょうね(笑)。その後、そのチーム内で「せっかく『スパイク』で4人協力プレイといった新しいスタイルを世に送り出したんだから、それを活かせる方向でなにかやっていこう」といった形で企画を詰めていくうちに、当初『プロジェクトジェム』と呼ばれていた、剣と魔法の世界観を持ったゲーム……『スラッシュアウト』が生まれたんです。

――本来のプログラマーという仕事に加えて、初のディレクターという仕事はいかがでしたか？

伊東：もう本当に2倍以上、大変でした(笑)。とくにディレクターとしての仕事は難しかったですね。若手チームとはいっても、僕より先輩な方々もいるわけですし、その中で自分がやりたいことに折り合いをつけていくのが難しくて、最後の最後まで決まらなかったことも多く、苦労しました。

――始めに考えていたゲームバランスと比べて、実際に発売されたものはどうなんでしょうか？

伊東：難しいかもしれませんね。ロケテストをやってみるまでは「プレイヤーのスキルはどのくらいかな？」と思っていたんですが、ロケテストに協力してくれたプレイヤーの中には『スパイクアウト』をやり込んでる方が意外に多くて……(苦笑)。最終的に思っていたよりも多少難しいものに落ち着いています。

――経験値やレベルUPの概念など、RPG的な要素が『スラッシュアウト』のウリでもあるわけですが、参考にした作品などはあるのでしょうか？

伊東：最初にNAOMIを使うと決まった時点で、『スパイク』に使っていたMODEL3とは見た目から違うモノをやりたかったんです。それで、始めにデザイナーと打ち合わせをした段階では「『ゼルダ』っぽい感じで行こう！」とか話をした覚えがあります(笑)。まあ、アクションRPGのイメージとして伝えやすかったからで、そのものを表現したかったわけではないんですが……。実際、ゲームを作り込んでいく段階で、解像度の高さを活かした、リアルでファンタジックな『スラッシュ』独特の世界観をうまく構築できたと思いますね。

――では、隠しアイテムなら『ドルアーガの塔』みたいに……といった感じだったとか(笑)。

伊東：そうですね(笑)。アイテムの出現条件とかは『ドルアーガの塔』からインスパイアされた部分が大きいですね。どの敵を何体倒すとか、どこどこの場所に行くとか……。ゲームが発売されてからも、プレイヤー同士が情報交換できるような部分を作りたかったんです。最初は剣とか盾とかもあって、それを拾うと見た目が変わったり、攻撃力が上がったり……。ただ、剣の長さが変わるだけでもゲーム性にかなり影響してしまうので、最終的に現在のパワーUPシステムに落ち着きました。一応、データとしては基板の中に残っているんですけどね……ブーツとか(笑)

「パワー」ゲット後につく各種攻撃エフェクトは、武器システムの名残。ちょっと残念だね。

PROFILE

株式会社アミューズメントヴィジョン
『SLASHOUT』ディレクター
兼メインプログラマー

伊東 豊

『スラッシュアウト』が初のディレクター作品。本職はプログラマーで、現在は来春発売予定である『バーチャストライカー3』の製作に参加中。

目指すは“新しいスタイル”

――「プレイヤーがそれぞれ別々のルートを通って……」といったお話を以前にうかがったのですが、隠しゲートなどはその名残のようなモノですか？

伊東：その名残が一番残っているのは、“ピングーの迷宮”ですね。確かに『スパイク』の段階で4人協力プレイというスタイルは確立できたんですが、分岐はあっても全員が一本道を進んでいくじゃないですか？　それで企画段階では“それぞれが別の道を進むことができるゲームを作りたい”と思っていたんです。極端な話、それぞれがまったく別のステージやルートを通ってきて、敵か味方か分からないプレイヤー同士が偶然出会う……みたいな感じですね。“バーサークモード”もその名残なんですが、実際のプレイヤーが求めている楽しさはどこかを考えたときに“協力プレイという部分は残すべきだ”という結論に達し、ステージ構成やルート分岐なども最初とは違ったモノになりました。

――“協力プレイ”よりも、まず先に“ネットワーク”を重視した雰囲気のゲームだったんですね。

伊東：そうですね。PK(プレイヤーキラー)公認みたいな(笑)。ただ、アーケードだとお互いに知らない人同士が並んでプレイするわけですし、「あまり険悪なムードになるのもどうか？」ということで、そのアイデアはなくなりました。最初の頃は『スパイク』の続編と言われるのがイヤで、まったく違うゲームだという部分を出すことばかり考えたのですが、実際はタイトルからわかるとおり、『スパイク』のいい部分を活かしたゲームになっていると思います(笑)。でも、『スパイク』とは違った楽しさを、少しでも見つけてもらえるとうれしいですね。

――今後ネットワークタイプのゲームを手掛けるなら、どんなものに挑戦してみたいですか？

伊東：アミューズメントヴィジョンとしては、今後もネットワークを活かしたゲームを製作していくと思います。もしチャンスがあって、僕が手掛ける機会があるなら“スラッシュ2”のような続編ではなく、新しいスタイルでやってみたいですね。

――最後に、全国の『スラッシュアウト』プレイヤーと本誌読者へメッセージをお願いします。

伊東：噛めば、噛むほど味が出るゲームになっていると思います。ですから、一度クリアしてしまった方も、どうか末永く遊んでください。

ゲー事典　**最新情報！**：なんと、『スラッシュアウト』のオリジナルサウンドトラックCDが年内発売を目指して作成中、との極秘情報をインタビューの席で入手！　タイムアタックプレイを盛り上げてくれる、アップテンポでカッコイイ曲の数々をいつでも聴くことができるようになるのだ！　スラッシュプレイヤーはもちろん、ゲームミュージック好きな人も要チェックだ!!

沸き上がる新テクニックの数々

GUILTYGEAR X
ギルティギア ゼクス

次から次へと新たなテクニックが出てくる「ギルティギア ゼクス」。使いこなすには相当な練習が必要だ。また、それらに踊らされることなく、既存のシステムを活用しているかを確認する時期でもあるぞ。

ゲームウェーブDVDに注目!!

ただ今発売中の「ゲームウェーブDVD Vol.3」では、「ギルティギア ゼクス」の連続技が映像化されているぞ。プレイヤーはアルカディアでもお馴染みの真瑠世&若人。全16キャラをバッチリフォローし、中には本誌未掲載の連続技も。これは一見の価値アリだ!

アソシエイションX ▶P164

※文中では以下の略称を使っている場合があります。
デッドアングルアタック…………デッドアングル
フォルトレスディフェンス……フォルトレス
ダストアタック……………………ダスト
ガトリングコンビネーション…ガトリング

※文中の特殊な表記は、以下の意味を表しています。
また、ダメージ値は全体力を440としたきのものです。
{ }……ガトリング(カッコ内)
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンC
足……足払いキャンセル(P123参照)

ダスト後の連続技が変わる!?

NEW!! ダストアタック連続技

ダスト後の連続技に新風を巻き起こす予定……だったが、有効活用できるキャラは全体の半分に満たない6キャラのみ……。

担当 MVP

新連続技の謎現象

今回紹介するダスト後の新連続技は、「背景が赤くなる直前に打撃を当てると、相手は着地までダウン復帰不能になる」という現象を利用している。この現象が発生するタイミングは5フレームのみで、それより早くても遅くても発生しない。狙って打撃を当てようとしても失敗しやすいので、普段どおりのつなぎ方をすると自動的にタイミングが合う、といった技の組み合わせを考えるほうが実戦的だ。各ジャンプ攻撃の発生の違いを利用し、うまくタイミングが合うように2つの技を組み合わせるのが基本になるぞ。

ダスト連続技中に特定のタイミングで打撃を当てると、相手はダウン復帰不能に!

2発当てたあとは?

ダストから前述のテクニックを使って相手をダウン復帰不能にしたあとは、最後の打撃にロマンCをかけて相手より先に着地し、地上で拾ってさらに空中連続技を決めるのが基本パターン。ただし、地上で拾ったあとにある程度強力な空中連続技を決めることができないキャラの場合、テンションゲージを使ってまで決める価値はないので注意(従来のダスト連続技のほうがダメージが大きい)。

結局のところ、有効に使っていけるキャラは6キャラのみ。ミリア、メイ、紗夢、闇慈、ファウスト、アクセルだ。

ミリア、メイ、紗夢は必殺技や通常技を使って地上に降りることができるので、ロマンCを必要としないのがウリ。ミリアは連続技のあと起き攻めへ移行できるので、とくに重要だ。闇慈は陰につなぐことで高威力な連続技となり、さらに起き攻めも可能になるので、絶対にマスターしたい。ファウストはダメージがアップするか、テンションゲージを使うかどうかは微妙なライン。アクセルは画面端での空中アクセルボンバー連発パターンに持ち込むことでダメージの大幅アップを見込めるが、そもそもダストがヒットしにくいのが現状。

ループ系の空中連続技が可能な闇慈やアクセルも利用価値が高い。闇慈はマスター必須だ。

ロマンCする必要のないキャラはかなり役立つ。とくにメイやミリアが

ダスト後の新連続技

キャラ	連続技
ミリア	HS×2→SⒸ高速落下→しゃがみHS→ハイジャンプ…… ※ハイジャンプ後の技はK→P→S→HS、2セット目はK→P→K→P→HS。
メイ	HS→⬇+HS→近距離立ちSⒿS…… ※若干ダメージアップ。ジャンプS→HSのループが入ればさらに伸びる。
紗夢	HSⒸ逆鱗→{近距離立ちS→遠距離立ちS}ⒿS…… ※若干ダメージアップ(従来は151→154に)。
闇慈	HS→SⓇ近距離立ちS→陰…… ※陰のループのみ狙う。従来は134のところ、2回陰を入れれば200に!
ファウスト	HS×2Ⓡ近距離立ちS→しゃがみSⒿK…… ※従来のダメージ×1.1。
アクセル	HS→KⓇAボンバー→(近距離立ちSⒸAボンバー)×n ※ロマンC後のAボンバーは着地寸前で。従来140でループ2回なら176.

※ダスト＝ホーミングジャンプ以後のもの　※Aボンバー＝アクセルボンバー

ゲー事典 ダスト新連続技について:「テンションゲージを50%使用、それなりのダメージを与えながらもダウン復帰されにくい」連続技なら、ジョニーやヴェノムも可能。ジョニーはS→HSⓇ近距離立ちS→➡+PⒿHS、ヴェノムはHS×2Ⓡ近距離立ちS→HSだ。なお、チップも⬇+Kでメイと似たような連続技ができそうだが、これは無理だった……。

時代は一撃必殺へ

システム活用講座

ガードレベルシステムを再考察

ガードレベルを利用すれば、瞬殺なんて朝飯前。一気にケリを付ける連係&連続技を身につけよう。

担当 MVP

ガードレベル基本システム

体力ゲージの下に表示されているガードレベルは、相手の攻撃をガードすると増加し、それに対応して受けるダメージも大きくなる。逆に、攻撃をくらうと減少していくので、連続技のダメージ補正の元にもなっている（詳しくは後述）。

ガードレベルは0を基本に+128〜−128の間を変動する。0よりも溜まっている場合は、相手の攻撃以外に時間が経つことでも減少していき、0よりも減っている場合は、攻撃の連続ヒットが途切れた時点で瞬時に0へ戻るようになっているぞ。

どんなにガードレベルが溜まっていても単発技のダメージは1.2倍にもならない。

また、65以上になるとゲージが点滅し、その状態で攻撃レベルが2以上の技をくらうと、必ずカウンターヒットになる。相手のガードレベルをMAXまで溜めた場合、攻撃レベルが3の技なら4発まで連続でカウンターヒットになるぞ。カウンターヒット限定の連続技を叩き込むチャンスなので見逃さないように！

次に、相手のガードレベルを溜めたときのことを前提として、ダメージ補正の表を見てみよう。ここから読み取れるのは、単発のダメージはたいして増えないことと、連続技を決めた際は基本値に近いダメージが入り続けることだ（ガードレベルが0になるまで）。つまり、ガードレベルを溜める行動は、連続技を入れて始めて脅威になるわけ。

なお、のけぞり中やダウン中、技の演出中は、ガードレベルの時間による減少がないということも覚えておこう。

ガードレベル増加の法則

ガードレベル増加値

攻撃レベル	増加値
攻撃レベル1	4（3）
攻撃レベル2	14（11）
攻撃レベル3	26（20）

※（ ）内は中段（ジャンプ攻撃含む）or下段の攻撃判定を持つ技の数値です。
※数値は編集部調べ

相手のガードレベルを増加させる量は攻撃レベルごとに決まっており（表を参照）、ガトリングや多段技をガードさせたときなどに技と技のつなぎが連続ガードだった場合のみ、2段目以降の増加量がすべて基本値の50%となる。たとえば、攻撃レベル2→2→3と連続ガードでつなげた場合の増加量は、14+7+13で34。HS系の多段技なら、ガードレベルを一気に増加させられるわけだ。なお、中段や下段といった特殊な攻撃判定を持つ技は、若干増加量が少ないので覚えておこう。

ガードレベル減少の法則

ガードレベル減少値

攻撃レベル	減少値
攻撃レベル1	18
攻撃レベル2	17
攻撃レベル3	16
投げ技	6
ダスト	32

※数値は編集部調べ

相手のガードレベルの減少量も、攻撃レベルにより決定される。攻撃レベルの高い技ほど少なく、ダメージ補正を最大限に利用できるので注目したい。なお、多段技は基本値×ヒット数が減少量となるので、連続技には不向きだ。

また、通常投げはかなり減少量が少ないので、追撃可能であれば高威力の連続技を作ることができる。しかし、中には掴みと攻撃で2回減少させる投げもある。ジャム、ディズィーは6+16、カイは6+18、ファウストは5+16と、結構減少値が大きい。

ダウン追い打ちの価値

ダウンしている相手に追い打ちをしてもたいしたダメージにはならないが、しっかりガードレベルは減ってしまう。つまり、相手のガードレベルを溜めた状態でダウンさせた場合、追い打ちをせずに起き攻めをしたほうが賢いわけだ。

ガードレベルが溜まっているときにダウンさせたら、追撃しないほうが明日のため。

足払いキャンセルテクニック

足払いは出始めをフォルトレスでキャンセルでき、これはガトリングで足払いにつないだときも同様。足払いを早めに入力後、フォルトレスを入力しているだけで、足払いがキャンセルされるのだ（以下、足払いキャンセル）。この結果、ガトリング部分の硬直がなくなるのがポイント。

ここでフォルトレスをやめて次の技を出せば、連続技や連係を強化できる。たとえば、立ちHS→足払いキャンセル→立ちHSといった具合。相手ののけぞり時間やガード硬直時間は攻撃レベルによって決まっているので、なるべく攻撃レベルの高い技を足払いキャンセルすれば、通常技での連続技が飛躍的に向上するぞ。

また、足払いにつなぐことができるすべての技は、足払いキャンセルで硬直をなくすことができるので、相手のデッドアングルに対応させれば、足払い絶対にガードできるのも重要。さらに、硬直は長いが対空の信頼性が高い技、たとえばミリア、ソル、サトーなどのしゃがみHSを足払いキャンセルすれば、高性能な対空性能だけを引き出すことができる。

ガトリング→足払いと入力したあとにフォルトレスを入力しておくと……

足払いがキャンセルされてフォルトレスになる。すぐに解除して連係を作ろう。

ガードレベルによるダメージ補正

※----は覚醒必殺技に対する補正

ゲー事典 ガードレベル増加量の例外：一部の多段技はガードレベル増加量が基本法則にのっとっていない。以下に例外を挙げる。ザトー……立ちHS（8・4・4）。チップ……➡+P（14・14）。ファウスト……立ちHS（26・4・10）。梅喧……しゃがみHS（14・7・7）、➡+P（4・2）。紗夢……立ちK（4・2・2）。ヴェノム……足払い（11・11）。

点滅させれば圧倒的優位に!

システム活用講座

キャラ別ガードレベル点滅連係

ヘタな連続技を何回か決めるより、ガードレベルを溜めて一撃で倒したほうが効率的だ。

点滅させる基本情報

相手のガードレベルを点滅させると、カウンターヒットが望めることもあって、連続技の威力が格段にアップする。ここではガードレベルを点滅させる連係を考えていこう。

効率よくガードレベルを点滅させる(+65以上にする)には、攻撃レベルが2以上の技で連係を構成することがポイントとなる(P-123参照)。

また、連係の途中で割り込まれにくくするため、技と技のつなぎを連続ガードにするか、その隙間を5フレーム以内に抑えたいところ。P、Kといった小技の発生はたいてい5フレームなので、それ以下に抑えることで、無敵技か投げでは割り込めるが、通常技では割り込めないという連係になるのだ。もっとも効果的なのは、連続ヒットするが連続ガードではない連係。おもにガトリングに見られるこの現象は、ガード硬直時間がのけぞり時間よりも1フレーム短いために起こるものである。

ソル

ハンディットリヴォルヴァーを2段ともガードさせるか、立ちHS→しゃがみHSを足払いキャンセルするのが有効だ

ダッシュ〔立ちK→立ちHS〕©バンディットリヴォルヴァー

立ちHSとバンディットリヴォルヴァーの2段目が割り込まれるポイント(かなり難しいが)。ダッシュが最高速だと、画面中央ではバンディットリヴォルヴァーが相手を跳び越してしまうので注意。

なお、立ちHS→しゃがみHS→ガンフレイムや、しゃがみHS足払いキャンセルでも、ほぼ1セットで点滅させられる。

ミリア

足払いキャンセルを極めれば、起き攻め1回・αで相手を点滅させることができるミリア。スピード勝負の〜か。

〔ダッシュ〔しゃがみK→しゃがみHS〕(足)〕×3

しゃがみHSを足払いキャンセルして発生の早いしゃがみKにつなぐと、通常技で割り込まれないのはもちろん、最速なら連続ガードになるので非常に強力。点滅させたあとは足払いキャンセル後でも容易に空中連続技が狙えるのも強烈だ。点滅前にヒットしたときに素早く状況判断できるかがポイントになる。

メイ

通常技が全体的に重く、ロマンCに適した必殺技もない。近距離立ちS・足払いキャンセルにすべてを託そう。

ダッシュ〔➡+P→近距離立ちS〕(足)〔ダッシュ近距離立ちS→立ちHS〕

メイの技は連続技や連係に不向きなので、足払いキャンセルが必須。攻撃レベル3の近距離立ちSを中継に使うといい。あまり技をつなぐと距離が離れてしまうので、小刻みに使って接近し直すのがポイント。なお、➡+Pは攻撃持続時間が長いので、起き上がりに重ねる技の有力候補だ。

カイ

➡+HS、近距離立ちS、そして必殺技でガードされても有利な➡+Kが有力な武器。一瞬で点滅させられるのがカイの強さだ。

➡+HS→〔ダッシュ近距離立ちS→➡+K〕

ダッシュ近距離立ちSと➡+Kは連続ガードではないが(前者は距離による)、通常技での割り込みは不可能。➡+K後も立ちorしゃがみKにつなげば、やはり通常技では割り込まれない。もちろん、近距離立ちSや立ちHSを足払いキャンセルして連係を作るのも有効。まずは起き上がりに➡+HSを重ねよう。

チップ

しゃがみHSを足払いキャンセルして、近距離立ちSで〜。デッドアンクルと無敵技にのみ注意!

ダッシュしゃがみHS(足)〔ダッシュ〔近距離立ちS→しゃがみHS〕(足)〕×2

しゃがみHSの足払いキャンセルが極悪。しゃがみHSは持続時間が長いので、起き攻めにこれを重ねるといい。その後のダッシュ近距離立ちSは最速なら連続ガードに、遅らせればヒット時に空中連続技を狙える。スピードが速いので、フォルトレスされてもまず割り込まれないのが強み。

ポチョムキン

思ったよりガードレベルを溜めにくいポチョムキン。こだわらないこと

〔立ちK→立ちHS〕©メガフィスト・前方→〔立ちK→遠距離立ちS〕

足払いキャンセルをしても、ダッシュのないポチョムキンでは効果が薄い。メガフィスト・前方を絡めた連係を使おう。立ちKはしゃがみKに比べて持続時間が長く、起き攻めの重ねに重宝する。ここから立ちHS(or遅めのしゃがみHS)の間は割り込みポイントとなる(通常技では無理)。

ザトー

エディを使った基本連係だけで、ガードレベルの点滅につながるザトー。安定度が非常に高い

〔移動攻撃→〔ダッシュ近距離立ちS→➡+P〕〕×2〜3

足払いキャンセルを使って本体だけで連係を作ってもいいが、通常技の発生があまり早くないザトーでは、少々強引な連係となってしまう。お決まりのエディ連係で相手のガードレベルをMAXまで溜め、択一攻撃を狙うほうが賢明だ。ダスト、コマンド投げ、対空からのダメージに優れるので、下段はとくに必要ない。

ゲー事典 **割り込みとジャンプ**：PやKといった小技の発生は5フレームが標準。しかし、ジャンプをさせないような連係を組むとなると、隙間を2フレーム以内に抑える必要がある。3フレーム以上隙間があると、空中ヒットになってしまうのだ。つまり、相手の行動傾向によっては、ガードレベルよりもジャンプの防止を重視するほうがいい場合もあるわけ。覚えておこう。

これ1回でガードレベル点滅、かなりおいしいね。点滅後は中段から [illegible]、下段から足払い連続技で完え～。

ファウスト

低空ごーいんぐまいうえい

低空でごーいんぐまいうえいを出してしっかり4段ガードさせれば、それだけでガードレベルを点滅させられるので非常に強力。投げや➡＋HS→レレレの突きからの連続技が痛いだけに、かなりの脅威となる。もちろん、しゃがみHSを足払いキャンセルしていけば下段絡みの連係も十分に可能だし、足払い↓ジャンプ中⬇＋Kの連係も優秀だ。

頼みの綱は➡＋HSのみ。持続時間が結構長いため、起き攻め時に重ねやすいのが唯一の強みか？

梅喧

【ダッシュ➡＋HSⓢ】×2→近距離立ちS

移動系必殺技が蔚走だけなので、足払いキャンセルが必須となる。近距離立ちSからではたいした有利時間を得られないので、➡＋HSから使ったほうがいいだろう。なお、足払いキャンセル→ダッシュは割り込まれやすいので無理は禁物だが、画面端なら投げからの連続技が強力になるので、強引に点滅を狙いたい。

HS系か多段の技は、相手のガードレベルを溜めやすい。点滅時の連続技に磨きをかけておこう。

紗夢

【ダッシュ〔近距離立ちS→しゃがみHS〕ⓢ】×2

近距離立ちSは起き攻めの重ねに最適な技。あとはしゃがみHS足払いキャンセルからダッシュすればよい。しゃがみHSより立ちHSのほうが1段多いので（ガードレベルがより多く溜まる）、理想を言うとこちらのほうがよい。なお、近距離立ちS→立ちHS→足払い（→爆蹴）→派生足払いでも点滅させられるぞ。

もともとHS系の使用頻度が高いジョニーは、構えキャンセルや➡＋Kを使うことでガードレベルを容易に溜められる。

ジョニー

しゃがみHSⓒグリター イズ ゴールド→ダッシュ〔近距離立ちS→立ちHS〕

立ちHSを振り回すジョニーはもともとガードレベルを溜めやすいので、0からの点滅にこだわる必要はない。この連係は、起き攻めの重ねに最適なしゃがみHSから一気に点滅を狙ったもの。近距離立ちS後は攻撃レベル2の技でも点滅させられるので、足払いキャンセルをしてもいい。

単純に近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS→➡＋HSで点滅させられる。連係がガードの部分が少ないのだ。

アクセル

〔近距離立ちS→立ちHS〕ⓢダッシュ〔遠距離立ちS→立ちHS〕

近距離立ちSは持続時間が長いので、起き攻めの重ねにも使いやすい。立ちHSにつないで足払いキャンセルをしよう。ダッシュするのは、次の立ちHSをガードさせるためだ。このあと➡＋HSでさらに接近して選択を仕掛けよう。

なお、この連係は遠距離立ちS→立ちHSのあいだに割り込まれる（通常技では無理）。

近距離立ちSを使えばガードレベルを一瞬にして溜められることと、見切られない中段の存在が闇慈の接近戦を支える。

闇慈

ダッシュ近距離立ちS×3

接近戦が強力な闇慈は、簡単にガードレベルを点滅させられる。近距離立ちSは持続時間も長く、起き攻めの重ねにも適している万能技。目押しだと連続技にはなるが連続ガードではなく、足払いキャンセルをすれば連続ガードにもできるので、使い分けるといい。また、しゃがみKも硬直差で有利なので、連係に取り入れるといいだろう。

点滅を狙うなら近距離立ちSを多用しよう。連続技の威力が低いので、ガードレベルを重視したい。

ヴェノム

立ちHSⓢ近距離立ちSⓢ近距離立ちS

立ちHSは持続時間の長さから起き攻めの重ねに優れている。近距離立ちSは攻撃レベル3で多段技。発生も早く足払いキャンセルもできるため、ガードレベル上昇に欠かせない技だ。相手がしゃがんでいることを考慮して、2段目に足払いを入力していこう。もちろん、各つなぎは通常技で割り込まれることはない。

なんと、立ちHSを1回ガードさせるだけでガードレベルを点滅させられるテスタメント。点滅の鬼だ。

テスタメント

〔近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS〕

遠距離立ちS（＆立ちHS）は多段技なので、ガードレベルの点滅はかなり容易。足払いキャンセルをかけて攻めることもできるため、とくに画面端でその効果を発揮するだろう。また、基本的にリーチが長く適度に間合いが離れるため、グレイブディガーやエグゼビーストが当たりやすいのもポイントになる。

ネクロのまさかりは、技後の硬直だけが気になる技。つまり、足払いキャンセルをすれば最強の技となる。

ディズィー

ダッシュ立ちK→しゃがみHSⓢ【ダッシュしゃがみHSⓢ】×2

こんなことをせずとも、各種ジャンプ攻撃と必殺技で容易にガードレベルの点滅を狙えるディズィー。ただ、しゃがみHSの発生の早さのおかげで、これは通常技では割り込めない連係となる。ヒット時のダメージの大きさも魅力なので、足払いキャンセルを極めて多用していこう。

ゲー事典 **足の遅さ**：足払いキャンセル→ダッシュで再接近されても、フォルトレスで間合いを離せば連係に穴ができやすい。一瞬フォルトレス→ジャンプで結構脱出できるぞ。フォルトレスをやめるタイミングと、ジャンプ直後に再度フォルトレスをするのがポイントだ。しかし、足の速いミリアとチップの連係はこの方法でも無理！　ガードを固めて焦らすしかないか？

最新対戦攻略

御津 闇慈

カードポイント関係の情報や、接近戦の連係考察、そしてお決まりの連続技紹介をお届けしよう。

担当 MVP

驚異現象を脅威現象へ

ガードポイントから……

出始めからガードポイントがある技（左下の表を参照）は、発生後2フレーム以内に技を受けた場合、ガード硬直中（両者が停止している時間）に必殺技かボタン同時押しの技を入力すると、紅以外の技を出せることが判明した。ガードポイントから一誠奥義「彩」や風神、足払いなどを出せるというわけ。また、この性質を追求し、ガードポイント→フォルトレス→通常技と行なえば、ガードキャンセル感覚で通常技を出せるぞ。

もっとも効果的な狙いどころは、相手の起き攻め時。相手が重なっていれば、必ず1フレーム目でガードポイントに成功するからだ。

疾をたくさん出す

疾をガードされた瞬間に限り、画面内にもう1つ、疾を出すことができる。跳ね上がって落下する疾と、前進する疾の2つが相手を襲うわけだ。

2つ目の疾を出せるタイミングは1フレームしかないのだが、相手に当たる瞬間に入力を完成させるよう心掛ければ、結構楽に出せるぞ。

狙いどころは画面端での起き攻め時。起き上がりに疾を重ねると、落下部分が画面外へ消えてしまうことがよくある。しかし、ここで2つ目の疾を出せていれば、画面中央と同様の起き攻めが可能。マスターしたいところだ。もちろん、2つの疾を出し続けて嫌がらせをするのも有効だぞ。

疾を2つ出せば、相手の頭上と目の前から蝶が襲う。タイミングをモノにしたい。

接近戦連係考察

狙うは接近戦での致命傷。驚異現象も実戦に投入したいところだ。

闇慈は空中戦になれば強いが、対空技を用意して待つ相手には地上で闘わないと勝機はつかめない。そこで、地上戦の連係について考察しよう。

地上では、相手のガードレベルを溜めつつ、豊富な中段と下段から一気に大ダメージを与えることを目指す。幸い闇慈は優れた通常技を持つキャラなので、通常技を主体とした連係を考えていけるのだ。

注目してもらいたい通常技は以下のとおり。近距離立ちS（以下、近Sと表記）、しゃがみKをメインに、ジャンプ防止の立ちP、ガトリングの立ちK→近Sだ。

近Sは攻撃レベルが3なので、ガードレベル上昇量が非常に多く、3発ガードさせれば点滅させられる。目押しで[illegible]と硬直差で有利なので、基本的に単発で止めたあと、再度近S、ダッシュ近S、ダッシュ立ちK→近Sなどでガードレベルを溜めていこう。これらの連係は、最速なら投げや無敵技以外で割り込まれないうえ、連続ガードになっていない。つまり、カウンターヒットを[illegible]カウンターヒットを確認したら、基本的には近S→足払いを。遠距離では足払いを入れよう。

次にしゃがみK。これも目押しで近Sや立ちKにつなげられるので、近S同様、[illegible]発止めから攻め直せる貴重な技。K技にしては発生は遅いが下段技なので、近S→近Sの連係へ投げで割り込んでくる相手に使うと効果が高い。

これらの技を軸に「相手が勝手にくらう」まで攻め立てて、ときには立ちP（これも前述の技に目押しでつなげられる）やキャンセル低空針・弐式で揺さぶっていこう。最大の狙いはガードレベルを上昇（点滅）させて痛い一撃を見舞うことなので、早い段階で選択をかけないのがポイント。また、しゃがみK以外の下段技や必殺技を連係に組み込むのも控えたいところ。

近Sのあと[illegible]足払いとしゃがみKを軸に[illegible]

起き攻めは持続時間の長い近Sを重ねるのが基本。そのまま連係へ持ち込め。

連続技関連考察

画面端連続技について

画面端で足払い（ヒット）→S風神をロマンCしたり、戒を決めた場合は、すぐに陰へつなぐのではなく、近S→S風神を入れるほうが有効と言える。浮かせた相手に、近S→S風神を数セット決められるのだ。近S→S風神1セットで陰1回分と同程度のダメージを与えられるので、陰のループが難しく、かつ軽いキャラに対しては、この近S→S風神を決めていくほうが大ダメージを狙える。

陰にまつわるお話

陰を決めたあとは、ダッシュしゃがみP→近Sで拾い、再度陰へつなげるのが闇慈のステータスとなっているが、失敗も多いはず。たとえば、足払い→風神をロマンCしてダッシュしゃがみP→近Sから陰のループを狙う場合。ソル、ミリア、ファウスト、ディズィーには3セット、メイ、テスタメントには2セット、それ以外のキャラは1セットで抑えておくのが現実的だ。

なお、追撃で空中連続技を狙う場合、7ヒット以降にジャンプS→HSを狙うとジャンプHSのまえにダウン復帰されてしまう。よって、基本的に追撃はせず、疾を重ねる起き攻めをしたほうが賢い。

画面端空中連続技

（各種ガトリングから）足払い©▶S風神®▶【近距離立ちS ©▶風神】×n→｛しゃがみP→近距離立ちS｝©▶陰

×nの回数は相手キャラによって変化。梅喧、アクセル、メイ、ジョニー、カイには1、ソルとポチョムキンには入らず、そのほかのキャラは2だ。なお、スタートはP風神でもOKで、この場合は×nを1回増やせる。

陰のループは無理をしないことが大切。追撃を捨てて起き攻めをするのも[illegible]だぞ。

ガードポイント技検証

ガードポイントは、技によってその効果時間に大きな差が見られる。中でも、1フレーム目からガードポイントのある4つの技は、冒頭で述べた驚異現象に対応しているので重要度が高いぞ。

ガードポイント有効フレーム表

技	有効フレーム
しゃがみHS	1～15
➡+HS	1～12
➡+K	1～12
立ちHS	1～8
遠距離離立ちS	7～10
➡+P	7～9

ゲー事典 **闇慈の技について：** 闇慈の技で攻撃発生がもっとも早いのは紅。次いで立ちP。そして立ちKとしゃがみPが続き、そのあとは近距離立ちSが挙がる。また、立ちPと近距離立ちSはそれぞれ目押しで連続ヒットさせることができるので、これらが空中ヒットした場合は、目押しでつないで相手の浮きを高くすることが可能。近距離立ちS×2→陰などができると強力だぞ。

ワンポイント攻略 メイ

グレート山田アタックの暗転を利用し、イルカを"生"かす！

設置系必殺技である「拍手で迎えて下さい」。実はこの技、覚醒必殺技であるグレート山田アタックの暗転中（時間停止中）でも発射することができる（究極のだだっこの暗転中は不可能）。この特性のおかげで、相手が暗転時にガードモーションをとっていなければ、イルカを確定でヒットさせられる（時間停止中なので、ガードへの切り替えが不可能）。間合いによっては、グレート山田アタックまで連続ヒットするのだ。実戦では、「拍手で迎えて下さい」を利用した起き攻めのときに絶大な効果を発揮する。

まずは足払いなどでダウンを奪い、しゃがみK→近距離立ちSで追い打ちしつつ、キャンセルして「拍手で迎えて下さい」を設置。このあと起き上がりにしゃがみK（レバーがガード方向だとフォルトレスになるので注意）→足払いを重ね、ヒット確認してグレート山田アタックへつなげよう。これは画面端を背にした状況以外ではダウン追い打ちになってしまう連続技だが、時間停止中にイルカをヒットさせることで、グレート山田アタックがしっかり空中でヒットするのだ。しかも、画面端を背にしていない限り、さらに追撃が可能（内容はゲー事典を参照）。ジャンプキャンセル可能技からうまく空中連続技を叩き込めば、ポチョムキンとジョニー以外のキャラはほぼ確実に気絶させられる。もちろん、気絶させたあとは一撃必殺技のチャンスとなる。メイは一撃必殺技準備の動作が短く、一撃必殺技自体も投げ技なので、高確率で決められるはずだ。起き攻めのパターンの中に組み込み、一発KOを狙ってみよう。

グレート山田アタックの暗転中にボタンを離せばイルカは発射され、確定ヒットとなる

相手が「拍手で迎えて下さい」の攻撃範囲内に位置し、ノーガード状態というのが条件。

跳ね返ってきたところを地上技で拾い、気絶一直線への空中連続技を叩き込んでやろう。

しゃがみK→足払いからヒット確認グレート山田アタック。そして暗転中にイルカで攻撃

ワンポイント攻略 ポチョムキン

ガイガンター絡みの新連続技で、一撃必殺のパワーを強化せよ！

テンションゲージMAX時限定の強力連続技を紹介。

●ガイガンター（気絶）～ガイガンティックブリッド
Ⓡ立ちHS Ⓒ ヒートナックル～ヒートエクステンド

画面中央でも決められるのがウリ。ダメージは驚愕の373だ（ソル相手）。ガイガンターの確定状況から狙っていこう。画面端に相手を追い詰めた状況で決める場合は、少し後退してから立ちHSを出すという点に注意。ちなみにガイガンターの確定状況だが、紹介済みのもの以外では、スライドヘッドが近い間合いでヒットしたあとがある。前方ジャンプから着地で出せば0Kなので覚えておこう。

立ちHS→ヒートナックル～ヒートエクステンドで追撃すれば、体力約8割をゲットだ。

ガイガンティックブリッドがついに日の目を見る!? 確定状況でロマンCして……。

ワンポイント攻略 ジョニー

レベル1ミストファイナーからガード不能連係に持ち込もう。

前々号で紹介したレベル2ミストファイナー絡みの起き攻めは、ロマンCを使えばレベル1（下段）からでも持ち込むことが可能。やり方は単純で、レベル1（下段）をロマンCして即座にグリッターイズゴールド。そして、ダッシュから追い打ちしつつバッカスサイにつなげればいい。

ただし、レベル1ミストファイナーはヒットストップが短いため、ロマンC時に技が暴発しやすい点に注意。ロマンキャンセルは、P・K・S同時押しで行ない、ボタンを押しっぱなしにしたままグリッターイズゴールドを出していこう。これで別の技の暴発は防ぐことができるぞ。

ボタン押しっぱなし入力でロマンCし、即座にグリッターイズゴールドを出していこう。

レベル1の状態でミストファイナーを決める状況は少なくない。ゲージがあるなら……

投げからの強烈連続技集

相手のガードレベルが溜まっている場合、投げからの追撃がカウンターヒットすることに着目したのが表の連続技。投げのあとの追撃は特殊なダメージ補正を受けるが、相手のガードレベルがMAXまで溜まっていれば、ご覧の通り、体力半分は確実に奪える。また、ロマンCできるタイプの投げは、投げ後の特殊なダメージ補正を受けないので凄まじい威力に！

なお、ガードレベルがMAXでなくとも点滅状態ならば、表の2～3段目の技を省くことで十分に狙っていけるぞ。

ではキャラ別にチェック。

カイ：ヴェイパースラストのカウンターヒットが重要。

ファウスト：画面端ならロマンCなしでOK。

梅喧：➡+Pは遠目から。

紗夢：初段のジャンプSがカウンターヒットしなかったら次のSを省く。強化版逆鱗ひとつでダメージ400オーバー。

ジョニー：画面端なら4ヒット目の➡+Kを➡+HS→構えキャンセルに変更できる。

闇慈：疾の下降部分をカウンターヒットさせるのが条件。陰3回でダメージは238。

テスタメント：グレイブディガーはやや遅目に出すこと。

ディズィー：しゃがみHS（足払いキャンセル）×4→ジャンプS→HSも効果的（218）。

投げからの追撃にもガードレベルが大きく関わってくる！ チャンスを逃がすな!!

ガードレベルMAX時の投げ連続技

キャラ（総ダメージ）	連続技
カイ（330）	投げⓇしゃがみHS（2ヒット）Ⓒ Sヴェイパースラスト→ダッシュ近距離立ちSⒿ{K→S}Ⓙ{S→HS}Ⓒヴェイパースラスト
ファウスト（310）	投げⓇダッシュ{立ちP→➡+HS}（Ⓒ何が出るかな？）→ダッシュ立ちKⒿKⒿ{K→S→HS}
梅喧（251）	（画面端）投げ→立ちHS Ⓒ 畳返し→［ダッシュ➡+HS（足）］×2→➡+PⒿKⒿ{K→S}Ⓒ妖斬扇
紗夢（261）	投げ→ジャンプSⒿ{S→HS}Ⓒ龍刃～爬楼閣～逆鱗
ジョニー（206）	投げ→立ちHS→➡+K→➡+HS（Ⓒミストファイナー構えキャンセル）→➡+K→➡+HSⒿ{K→S}Ⓙ{P→HS}
闇慈（128）	（相手の起き上がりに疾をガードさせて）ダッシュ投げ（疾の下降部分ヒット）→ダッシュ立ちPⒸ陰
テスタメント（248）	（画面端）投げ→［HSエグゼビースト→グレイブディガー］×2→近距離立ちSⒿ{K→S}Ⓙ{S→HS}
ディズィー（332）	投げ→ガンマレイ

※キャラ名の下の数値は総ダメージ量。

ゲー事典 メイ連続技補足：上で紹介した連続技、グレート山田アタック後に跳ね返ってきた相手への追撃は、立ちP→近距離立ちS→ジャンプS→HS→（着地）ジャンプK→HS……、といった具合。立ちPを引き付けて当てるのがポイントだ。もともとの浮きが高いミリア、バイケン、ジャムの3キャラには、グレート山田アタック後、直接近距離立ちSで拾うように。

BATTLE GEAR 2

バトルギア2

複雑なコースの流れを確実に把握し、最速ラインを構築しよう！

上級コースとは一味違って、中速コーナーが多く、ヒルクライム・ダウンヒルに加えて未舗装路まで存在するテクニカルな「超上級コース」を攻略。これでバッチリ完走!?

今回攻略する超上級コースも前回の上級コース同様にコーナーの数が多いために、完走することが難しく思える読者は多いのではないだろうか。

そんな悩める読者のために、今回もコース全体のマップを掲載した。これを見てコースの流れを暗記して、ノーミスで走れるようになろう。

上級コースに比べると低速コーナーより中速コーナーが多く、どれだけ減速して進入速度に合わせればいいかという判断が難しいので、ベストの速度を完璧に覚えていこう。

コースを暗記せよ！

攻略のポイント

似たようなコーナーが多く、どこがどんなコーナーか間違えてしまうことが多い。コースマップを活用し、その流れを完璧に把握して、まずはミスを完全になくすことから始めたい。

スタートから第1C.P.まで

[illegible]

スタートからどんどん加速し[illegible]は減速して曲がる！

⑥の直前（ステアリングを切り込む直前）にアクセルオフ＆ブレーキで減速して、強く切り込んで思い切りテールを振り出し、車を横向きにして100km/hで進入。コーナーの出口が見えてきたらステアリングを逆に切り込んでカウンターを当てて、車の向きを戻して加速していく。

⑦は⑥ほどきつくないので、軽くアクセルをゆるめて車を横にして抜けていこう。

⑧はさらにゆるくなるので、アクセル全開のまま勢いよく切り込んで、できるだけ車を横向きにして抜けていく。

⑨も全開で抜けたら第1チェックポイントへ！

テクニカルなコーナーが3連続。最後まで油断は禁物だぞ！

⑥を抜けたら⑦への進入のために右側に寄り、ライン弧を大きくする。

第1C.P.から第2C.P.まで

加速しながらチェックポイントを通過したらいきなりきついコーナーが現れる！

まず①の直前で95km/hに減速して車を横にして曲がり、直後にきつい②があるので、即ステアリングを切り返してまた車を横にし、80km/hで進入して抜けていく。

加速にて外側にふくらんだら、そのまま全開で次の③へ進入して抜けていこう。

少しきつい④は、その先に長い加速区間があるので、80km/hに減速して早めに切り込んで車を横にし、カウンターを当てて素早くコーナーを脱出する。

コーナー後に少しでも早く加速に移れるようにしよう。

④のコーナーを抜けると高速走行部分へ入る。出口が勝負だぞ！

[illegible]り抜けるようにして、次の連続コーナー群への準備をしておく。

⑥〜⑩の左、右、左、右、左と交互に曲がる部分に突入するのだが、コースマップを見てわかるように、コーナーの大きさがだんだん小さくなっているのだ！

もし操作に失敗すると、ラインから外れてインを突けなくなり、最後にはガードレールにドカーン！ということになるので、前半のゆるい部分でもしっかり切り込んで、ふくらまないように抑え込み、後半のコーナーでミスが出ないようにしたい。

⑪は十分に減速すれば問題ないが、⑫への進入ラインに注意！

加速してきたところに、きつい⑪が待っている！だいぶ速度が乗ってきているので、ここでは思い切り減速(80km/h)し、車を横にしながらインをキープして抜けていくようにしよう。

抜けたら加速しながら全開で⑫を抜け、早めに外側に出て、続く⑬をアウト・イン・ミドルで抜け、直後にあるきつめの⑭へ全開で進入できるようにしていきたい。

⑭を抜ければ、第2チェックポイントは目前だ！

第2C.P.から第3C.P.まで

第2チェックポイント直後の①は、チェックポイントを通過と同時に100km/hに減速して強く切り込んで、インをキープして抜けていく。

チェックポイント直後に[illegible]コーナー！ここでの失敗は[illegible]

①を抜けたら即切り返して②のインを突き、右側にふくらみながら加速していこう。

十分に加速したところで高速コーナー群に突入する！

③④⑤とゆるいコーナーが続くが、速度が落ちないように注意を払いつつ、ここを直線的に抜けていくぞ。

高速コーナー群を抜けたところで、要注意の⑥へ。手前で確実に減速！

その先の⑥は、ポン！と一発ブレーキを踏んで減速して(155km/h)、強く短く切り込んで抜けよう。

⑦、⑧を全開でインを突いて抜け、さらに加速していく。

⑨から短い間隔でコーナーが連続するので、ライン重視のために減速！

⑨はややきついうえ、直後の⑩のために切り返さないといけないので、100km/hに減速して[illegible]をトレースするようにしたい。

⑨を抜けたら即カウンタを当てて車を安定させ、全開で⑩⑪と抜けよう。

ややきつい⑫では、ポン！と減速し(105km/h)インを突いて抜けよう。

⑫はマップで見ると直角に曲がっている！なら減速は当然だよな

⑫でしっかりインを突いて曲がれれば、ふくらまずに直後にある⑬へ、安全にすぐ切り返せるようになる。

その後しばらくは短い距離でタイトなコーナーが連続するが、強めに切り込んでしっかりインをキープできれば全開のままで走り抜けられる。

そして最大の難関へ！

最難関ヘアピンの1発目！思い切り減速して車を横にして抜けるぞ！

[illegible]は落ちているが、続く⑲で[illegible]

[illegible]

第3C.P.からゴールまで!!

第3チェックポイント後は、次のコーナーが近い③のところでしっかり減速(105km/h)してふくらまないようにすれば、⑨までは全開のまま切り込んで抜けることができるぞ。

未舗装路に入って一発目の⑩は、その手前の⑨での減速が重要だぞ！

⑨では80km/hに減速して未舗装路でふくらまないようにする。次の⑩も早めに減速して(90km/h)、車を横にして抜けていく。

右が続いたあとの⑬はきついので、早めに減速して車を横にするぞ！

⑪は全開、⑫は105km/hに減速して抜けて、⑬も早めに90km/hまで減速して車を横にして抜ける。

⑬で車を横にしたところから加速をきっかけに反対の横向きに！

⑬で横になっている車を、減速中に大急ぎで反対向きにして⑭のインをキープして抜けていく。あとはゴールまで全開で抜けるが、未舗装路なので油断は禁物！

ゴール手前で舗装路に戻る！インを突き、そのまま直進していくぞ！

⑮の先で舗装路に戻るとその先に最後のコーナー⑯がある。ここは全開のまま直線でインを突いて、そのままゴールへ抜けていけばOKだ！

これで超上級クリア!!

第2 C.P.
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳
第3 C.P.
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯
GOAL

ゲー事典 クラスCの車ならより積極的に攻めてOK！ クラスBの車なら安全に走ればOK！ クラスAの車なら様々な状況に早めに対応することでOK！ という意識を持って、段階を踏んでタイムを縮めていこう！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P130~131 THE KING OF FIGHTERS 2000

GCN杯レポート

THE KING OF FIGHTERS 2000

©SNK 2000

予想通り、壮絶なバトルが数多く繰り広げられた『K.O.F. 2000』GCN杯。ある意味、ストライカーへのこだわりが感じられた大会だったぞ。

TEXT 若人
協力 ラオウ

猛者たちによる白熱したバトル

去る10月29日、東京都板橋区にあるゲームセンターラビリンスWING店で『K.O.F. 2000』GCN杯の決勝大会が行なわれた。例によって、関東近郊にあるいくつかのゲームセンターで予選が行なわれ、見事勝ち抜いた30名の猛者たちが集結。大会形式はトーナメント戦で、先述の30名にアルカディア代表として筆者&助っ人のラオウ氏も加わり、まずはA、Bブロックの1位を決定。次に1位同士で決勝を行ない、最終的な優勝者を決めるというものだった。

キャラ数が多いゲームだけあって、人によってチーム編成はさまざま。ストライカーに関しては、強力なアナザー庵・セス・翔・ジョーなどを始め、ヴァネッサやアナザー拳崇など、巷ではあまり見掛けないストライカーもいた。また試合のほうも、ストライカーやパワーゲージを重要視した究極対戦が続出したぞ。

激戦の末、見事トーナメントを勝ち抜いたのは、BIG氏と地獄から来た安藤氏の両名。同じゲームセンター代表で身内対決となった決勝戦をものにしたのは、接戦を制した地獄から来た安藤氏だった。

さまざまな大会で優勝経験を持つ超A級プレイヤー……コイツがラオウだ！

右から準優勝のBIG氏、優勝の安藤氏、第3位のAOI氏。みなさんおめでとう！

大会テクニック

K.O.F. 2000 GEN CUP EDGE TECHNIC

ここでは大会で使われていたテクニックを紹介。細かいものから大道芸まで、とくとご覧あれ

ストライカーネタ重視

K.O.F.2000はストライカーに依存した、ある意味戦略シミュレーションとも言える格闘ゲームだ。大会で目立ったテクニックも、自キャラを見立てたストライカー絡みのものがほとんどである。[illegible]ストライカー連続技から、ストライカー単体の性能を活かした細かいテクニック、そしてバ[illegible]技っぽいもの……などその種類は実に多彩。また知らなかったというテクニックがあったら、ここで覚えて、対戦で使ってみよう。

頂上決戦[illegible]バトル[illegible]

投げストライカーで地上引き込み

パワーゲージ1本とストライクボムを1個消費する投げ→専用ストライカー攻撃。これは、通常投げ(キャラにもよるが……)が決まれば確実にダメージを与えられる連係だ。しかし、普段は空中追撃になるため、京などの一部のキャラでない限りそれほど大きなダメージは期待できない。

そんな悩みを解消するテクニックが、専用ストライカーからの地上引き込みだ。受け身不能で、なおかつ密着状態になるK'のスポットハイル(C投げ)から決めるのが実戦的。タイミングよく専用ストライカー攻撃を当てれば、左の連続写真のように地上ヒットの連続技を決められるぞ

アイントリガー、セカンドシェル[illegible]

K'のスポットパイル(C投げ)[illegible]ストライカー。

霧島翔で自給自足

攻撃発生が早く、追撃もしやすい霧島翔。今大会でもこのストライカーを使用しているプレイヤーは結構多かった。決めどころの基本とも言える、ガードキャンセルふっとばし攻撃や対空からはもちろん、空対空で打ち勝ったあとなどにも決めていたぞ。

特筆すべきは「決めたあとに、ただ追撃するだけじゃない」ところ。パワーゲージがあるときは、挑発でストライクボムを補給してから追撃。マリーでは、追撃前に当て身系の技でパワーゲージを溜めていた。これらは、霧島翔の打ち上げ攻撃部分に、長時間のヒットストップがあるからこそできる芸当だ。

[illegible]しっかりと[illegible]

[illegible]し、[illegible]していこう

昇り攻撃後の着地無敵

一部のキャラにおいて、ジャンプ攻撃を昇りで当て、着地でガードモーションを取る(相手が攻撃を重ねる)と、そのガードモーション中は一切攻撃を受け付けないという特殊な現象が起きる。その一部のキャラ(ジャンプ攻撃)とは、**セス(全攻撃)、マキシマ(A)、K'(A・B)、ラルフ(B・D)、ウィップ(D以外)、アンディ(B以外)、香澄(B・D)**の7キャラクターだ。

これは優勝者の安藤氏がアンディの昇りジャンプD後に行なっていたテクニック。大会ではあまり猛威を振るわなかったが、普段は相手の攻撃を誘ったあと、しゃがみC→斬影拳～などを決めているそうだ。なおこの着地無敵には、

1 **攻撃を一度中断して、ガードモーションを解除させる**

2 **連打の利く技を出し続けて、下手に動けないようにする**

のいずれかで対処できる。

[illegible]相手の[illegible]ガードモーションを取れば成功だ。

アンディは昇りジャンプDが中段になるので、かなり実戦的といえる。

最強ストライカー!? アナザー庵

アナザー庵は、攻撃と防御の両面で役立つオールラウンドタイプのストライカー。大会では準優勝者のBIG氏を筆頭に、アナザー庵の性質を最大限に活かし、超強力な連係と連続技を展開していた。

特筆すべきは、始動技をガードさせてからのガード不能連係。アナザー庵のそれは相手を長時間硬直させ、その間はガードの切り替えを行なえないようにする効果がある。これを利用すれば、しゃがみガード時なら小ジャンプ攻撃、立ちガード時なら下段攻撃を決められるというわけだ。

しかも、BIG氏は下で紹介している京の超絶連続技を完備。相手にしゃがみB×2(2発目をB+Cで入力し、アナザー庵を同時発動)をガードさせたあと、小ジャンプB→近距離立ちC→七拾五式・改からの連続技を決めて逆転勝ちする試合もあった。

その間ガードの切り替えは不能。しゃがみガードなら小ジャンプ攻撃が確定する。

アナザー庵の攻撃1段目をガードしたあとは、キャラクターが長時間硬直する。

BIG氏の十八番

京+アナザー庵 超絶連続技

(画面端)強七拾五式・改・[illegible]・荒咬み～九傷～七瀬(アナザー庵発動)・後方大ジャンプ・強七拾五式・改……

再度七拾五式・改へつなぎ、ループ。2回目の[illegible]は若干遅めに出そう。

[illegible]から出てくるので、逆方向へ相手が吹き飛ぶ。すかさず後方大ジャンプだ。

九傷～七瀬は最も遅いタイミングで出す。七瀬ヒットと同時にアナザー庵を発動。

画面端付近で強七拾五式・改を決めたあと、最速で荒咬みまでつなぐ。

新潟「芸夢's ZONE」恒例GGXトーナメント開催中!! ギルティコスプレも……

全国各地から響いてくる「ギルティギアゼクス」のイベント情報。新潟市内の「芸夢's ZONE」では、毎週日曜日に「GGXトーナメント大会」を開催、12月3日には第16回を迎える予定だ。トーナメントエントリーは、参加費100円を持って当日受付すればOKだ。毎週午後1時30分からなので気軽に参加しみよう。そうそう、この大会はGGXコスプレ参加者を大歓迎しているのだ。コスプレ店長さんがいるからこそのイベントだ。みんなで店長さんに会いに行こう!

【GGXトーナメント大会】
●毎週日曜13：30～　●参加費100円(当日受付)

【祝!第20回GGX祭り】
芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54　TEL：025-286-4117　担当：村山

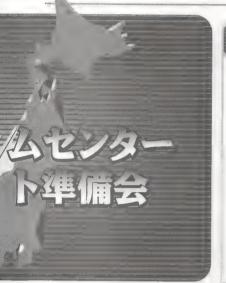
【平日限定サービス台!】
平日は100円・2クレジットになる「平日限定サービス台」も登場するぞ。どのゲームがサービス台になるかは、当日行ってからのお楽しみだ。

【問い合わせ先】
芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54　TEL：025-286-4117　担当：村山

「カプコンVS.SNK」公式ゲームイベント開催! Fighting knuckle to next millennium

9月の東京ゲームショウで幕を閉じた全国大会「MILLENNIUM FIGHT2000 Championship」。2カ月が経過して、早くもプロジェクト第2弾が始動したぞ。その名も『Fighting knuckle to next millennium』。一体どんな大会になるのか詳しいアナウンスはないけど、新しい時代がスタートしそうな気配だ。

このプロジェクトの第1戦目は、11月18日に「プラサカプコン吉祥寺店」にて行なわれたのだ。大会を観戦し、トークショーを行なったカプコン・須藤克洋プロデューサーは、「大会の回数を重ねたら、優勝者を集めてグランドチャンピオン決定戦みたいなものも行ないたいですね。前回優勝者のウメハラ君も呼んで……」と語っていたぞ。また、大会後には「長期的なプロジェクトに育てて、できれば2が出るまでこの勢いを引っ張りたい」とも。壮大なるプロジェクトの詳細はまだまだ不明だが、大会情報は順次掲載して行く予定なので、みんなで参加しよう!

〔CAPCOM VS. SNK Fighting knuckle to next millennium〕
【大会規則(プラサカプコン吉祥寺店予選でのもの)】
●トーナメント形式
●相手チーム全員の体力ゲージを0にしたほうが勝ち
●グルーヴ／キャラの選択は自由
●大会中の使用キャラ変更は不可
●対戦前にじゃんけんで勝った人が座席を決定
●ターボ固定
●隠しキャラ、隠し＆EDITカラーの使用自由(VM持参)
※背景と同化するカラーは使用を制限

横浜ジョイポリス「ゲームバイキング」開催

セガが運営するアミューズメントテーマパーク「横浜ジョイポリス」もゲームイベントを開催しているぞ。その名は「ゲームバイキング」。なんと、館内にある59種類65台すべてのゲームが1000円で終日フリープレイとなるのだ(別途入場料が必要)。しかも営業時間中の出入りは自由。耐久プレイに挑戦してみるのはいかがかな? HPにはゲームマシンリストがアップされてるぞ。

そして、さらに大サービス。12月1日～25日の間はクリスマス限定サービスで、1人1000円が2人で1000円と半額になるぞ。男同士でも遊べるから、仲間を連れて繰り出そう。

【問い合わせ先・所在地】
横浜ジョイポリス
神奈川県横浜市中区新山下1-14-18
TEL： 045-623-1311(代表)

《イベント情報ページ》
http://www.sega.co.jp/sega/atp/yokohama/event/home.htm

【アクセス】
JR根岸線石川町駅から元町商店街経由徒歩15分

ゲームセンターB-1 イベントタイムテーブル

そろそろ説明は不要かなと思うくらいになった「ビーワン」。おなじみのイベントが行なわれるけど、大注目は大晦日、タイトルは「年忘れイベント・来てのお楽しみ」。全然内容がワカラナイが、とりあえず行ってみようぜい!

ゲームセンターB－1　12月イベントリスト

12/2(土)	15：00～	ストⅢ3rd大会
12/3(日)	15：00～	カプコンVS.SNK第5回大会
12/9(土)	20：00～	鉄拳TT第18回大会
12/10(日)	15：00～	KOF2000第7回大会
12/12(火)	20：00～	シューティングゲームフリープレイ
12/16(土)	15：00～	カプコンVS.SNKランキングバトル
12/17(日)	15：00～	ギルティギアゼクス第5回大会
12/19(火)	20：00～	シューティングゲームフリープレイ
12/23(土)	20：00～	鉄拳TTランキングバトル
12/24(日)	15：00～	KOF2000第8回大会
12/30(土)	15：00～	カプコンVS.SNKランキングバトル
12/31(日)		年忘れイベント(来てのお楽しみ)

●お年玉企画　2001年1月1日
B－1全台フリープレイ
開店13時より閉店まで
●毎週火、木、日は20時より『餓狼伝説スペシャル』などリクエスト基板が閉店まで稼動します。

【問い合わせ先】
GAMECENTER B-1
千葉県柏市旭町1-1-16
中崎ビル地下1階
TEL：0471-44-5597

ビートライブ イベントスケジュール

東の格闘メッカ「ビートライブ」。12月に入ってイベントはますますヒートアップしている。参加者のみんな、21世紀もこのペースで突っ走っていこう!

ビートライブ 2000年12月 イベントスケジュール

12/1(金)	20:00 ～	ギルティギアX フリープレイ
12/ 2(土)	19:00 ～	ギルティギアX CHAMPIONSHIP VOL.3(シングル戦によるポイントランバト)
12/ 3(日)	14:00 ～	ギルティギアX 全国大会最終予選会シード争奪戦(予)(他にも3on3の開催を予定)
12/ 8(金)	20:00 ～	ギルティギアX フリープレイ
12/ 9(土)	19:00 ～	ストⅢ3rd TANDEM THE TAG BATTLE 4th STAGE(2on2ランキング戦)
12/10(日)	14:00 ～	第13回 ソウルキャリバー 3on3
12/15(金)	20:00 ～	ギルティギアX フリープレイ
12/16(土)	19:00 ～	ギルティギアX CHAMPIONSHIP VOL.4
12/17(日)	14:00 ～	ギルティギアX Sammy's CUP SouthTokyo 最終予選
12/22(金)	20:00 ～	ギルティギアX フリープレイ
12/23(土)	19:00 ～	ストⅢ 3rd TANDEM THE TAG BATTLE 5th STAGE
12/24(日)		クリスマス特別フリープレイイベント(仮)
12/29(金)	20:00～	ギルティギアX フリープレイ
12/30(土)	19:00 ～	ギルティギアX CHAMPIONSHIP VOL.5
12/31(日)	8:00	2000東京ベイエリアカップ VOL.9

※フリープレイイベントは20:00～閉店(1:00)までの5時間、400円でフリープレイを楽しめるイベント

【問い合わせ先】
コミュニティ ベースメント ビートライブ
東京都町田市森野 1-37-8 今村ビルB1　TEL&FAX：042-710-0508　担当：山岸/根岸
■ HomePage：http://www.beat-tribe.com ■ E-Mail　：info@beat-tribe.com

トライAMタワー 開館5周年記念＆さよなら20世紀イベントを開催!

基板のトライ、レゲーはトライタワーでおなじみの(?)トライアミューズメントタワーが、12月16日に開店5周年を迎える。コレを記念して恒例のフリープレイイベントがさらにパワーアップして開催されるぞ。日頃お世話になっているトライの誕生日を祝いに行こう!　そしてフリープレイのプレゼントをもらってこよう!?

さらに12月中のトライタワーは、ゲームが発展した20世紀が去りゆくのを惜しんで、「さよなら20世紀!! アーケードゲーム20世紀名作劇場」に変貌する。トライグループが全勢力を集結して、いわゆる名作ゲームをできる限り設置するらしい。見納め・やり納めゲームが一気に出てくるかも知れないので、要チェックだぞ。

〔トライアミューズメントタワー5周年イベント〕
●開催日：12月16日(土)
●概要：全フロアにフリー台を設置する恒例のフリープレイイベント。
〈1F〉ポスタードリーム(景品が無くなり次第終了)
レコスタ(先着20名のみ)
〈2F〉パンチマニア北斗の拳　キーボードマニア2ndMIX
〈3F〉ギルティギアゼクス(全台)
〈4F〉スラッシュアウト(全台)
〈5F〉ジャッキーチェン2(成龍伝説)
〈6F〉電神魔傀
〈7F〉VSスーパーマリオBROS(ファミコンパッド対応)
※当日は他にも様々なイベント・サービスが行なわれる予定

〔さよなら20世紀!!! アーケードゲーム20世紀名作劇場〕
●開催日：12月1日(土)～12月31日(日)
●内容：20世紀の名作と呼ばれたゲームを設置!!　各界からのリクエストやベストゲームをできる限り設置する、ゲーム博覧会的なイベント

〔アーケードゲームゆく年くる年〕
●開催日：12月31日
●時間：10時～24時30分
●内容：年越しでゲームをやろう!!

【問い合わせ先】
トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10
TEL 03-5295-2345
<http://www.try-inc.co.jp/tower/>
担当：鈴木

当コーナーでは店舗の皆さんからの情報を広く募集いたしております。店舗名、住所、電話番号、イベント名、開催日時、イベント内容等を明記の上、「全国ゲームセンターイベント準備会」宛にお送りください。なお、折り返し、ご連絡をさせて頂くことがありますので、窓口となる方のお名前をご記入ください。E-mailによる申し込みも大歓迎です。

『カプコンVS.SNK』大阪ランバト開催中!! ～ Who is THE STRONGEST ? ～

カプコンとSNK、両社が戦うとなれば本場は大阪に決まっている。というわけで、先のオフィシャル全国大会本戦出場者を多数交えたハイレベルなランキングバトルが、大阪・寝屋川市の「コズミックプラザABC」で展開されている。
10月1日に前哨戦がスタート、それから月2回ペース(隔週日曜)でハイレベルな闘いが展開されているのだ。11月26日に第4回が開催されたばかりだ。新規参入者や遠方からの挑戦者を歓迎してくれるようなので、今日からお店に行ってこっそり調整を開始しよう。

《カプコンVS.SNK ランキングバトルイン大阪》
開催日：隔週日曜日
開催日程：12月10日・24日
開始時間：15時 14:30エントリー終了

【ゲームルール】
●全59キャラ選択可
●EXとノーマルは別キャラ
●エディットカラー使用不可
●当て投げ、待ち、ハメなんでもありあり
●試合ごとのキャラクター変更不可、グルーヴ変更は可
●キャラ変更による順位の変動無し

【開催場所】
コズミックプラザABC
大阪府寝屋川市早子町18-14 TEL：0720-23-1160(担当：池側)

【ランキングルール】
●ランバトを休むと5位分ダウン
●3回連続で休むと登録抹消、次回は最低ランクスタート
●上位2名をSとし、以下6名ずつA、Bランクとする
●各回の上位2名をSランク、次の6名をAランクする
●Aランク以下は一番下のランクから8人トーナメントを2回行ない、各回の1位が次のランクへ上がり、次のランクのトーナメントに参加することができる。(下から上がってきた2名＋そのランクの6名の計8名によりトーナメントを行なう)以下これの繰り返しでAランクまで行い、Sランクのみリーグ戦を行なう。

【問い合わせ先・公式ホームページ】
http://www.os.xaxon.ne.jp/~sakura_/cvss/

プレイマックス新宿で鉄拳とともに年を越そう!

先月も紹介したけど、恒例となりつつある大晦日の鉄拳大イベントが今年もプレイマックス新宿店で行なわれる。21世紀の「鉄拳」に思いを馳せつつ新宿へ行こう。

【第6回Jurio杯最強プレイヤー決定戦】 ●開催日：12月31日
ラルク杯の頃から数えて今回で通算6回目となるこの大会、『鉄拳TT』最後の全国大会になるかもしれない……。
過去5回の大会は16人リーグ戦を行なうなど、けっしてフロックでは勝ちあがれない大会としても有名だった。しかし今回は、シンプルかつスリリングなルールで闘いたいという要望を受けて、単純トーナメント戦で最強を決める大会になる。シード無し、くじ引き一発勝負のトーナメントは、大規模な鉄拳大会では異例。最強のプレイヤーを決めるサバイバルマッチが展開されそうだ。

【第2回Jurio杯5on5大会】 ●開催日：12月30日
前回11時間に及ぶ熱戦が繰り広げられた5on5が再び開催される。ルールは前回同様、対戦台5セットを使って1度に決着をつける“早稲田式”でリーグ戦を行ない、上位チームがトーナメント戦で雌雄を決するというもの。近年の格ゲー大会で最も盛りあがる団体戦。今からメンバーを募って、この盛り上がりに参加しよう。

【問い合わせ先】
PLAYMAX新宿店 担当・佐野 TEL:03-3342-3071

京都「a-cho」イベントスケジュール

関西バーチャファイターを支える京都の「a-cho」。VFRビートライブカップ戦となる3tb5on5をメインとして、週末には何かしらのイベントが催されているぞ。大晦日もa-choに集合だ。

《ビートライブカップ戦、バーチャファイター3tb 5on5大会》
開催日：12/2(土)～3(日)

《ビートマニアⅡDX4th・ポップンミュージック5大会》
開催日：12/3(日)

《第1回ストリートファイターZERO3ランキングバトル》
開催日：12/17(日)

《さよなら20世紀カウントダウンイベント》
開催日：12/31(日) イベント内容はお店で確認しよう!

【問い合わせ先】
ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区
寺町四条上る東大門字町302-303
A-breakビル2F
TEL：075-251-2333 担当：千葉

大阪・吹田市「チャレンジャーGAMGAM店」12月イベント情報

毎月定期的にゲームイベントを開催している大阪府吹田市の「チャレンジャーGAMGAM」。年末12月に入っても毎週日曜に大会が予定されているから、ドンドン新規参加しよう。

《第3回ギルティギアゼクス大会inガムガム》
開催趣旨：GGXを通して対戦コミュニケーションを確立する為
開催日：12月10日(日) 17時～

【要項】
大会形式：トーナメント戦
参加定員：なし 参加者大募集!!
参加方法：スタッフまで。またはHPからメール
※最終締切は当日16時まで
参加費：無料(参加賞有)

【ゲームルール】
●通常のトーナメント戦
●3ポイント先取制
●1P2Pはジャンケンで決定
●ボタン配置はデフォルトに統一
●途中のキャラ変更不可(隠しキャラ使用可能)

《第7回ソウルキャリバー大会inガムガム》
開催日時：12月19日(日)
●個人戦 午後3時～(基板使用)
●チーム戦 個人戦終了後～(DC使用)

《第4回全日本プロレス3大会inガムガム》
開催日時：12月3日(日) 午後3時～
●ディフォルトキャラのトーナメント戦
●VMキャラ限定のトーナメント戦
※VMオリジナルレスラーを持参

【開催場所・問い合わせ先】
チャレンジャーGAMGAM店
大阪府吹田市岸部1-24-9
TEL：06-6317-0433
担当：松井
http://homepage2.nifty.com/challenger/

祝！増ページ
全国ゲー
イベン

福岡県『セガワールド博多』最新イベント情報

オラタンランバト会場となっている「セガワールド博多」。“オラタン一色”とイメージされそうだが、初心者向けの「ダビオナポイント制大会」など多彩なイベントを企画しているから、気軽にのぞいてみよう。すぐに参加できるものがあるかも知れないぞ。

〔定例オラタンランキングバトル〕
開催日：12月3日(日)
開始時間：19:00予定 エントリー締切18:00
ルール：80秒二本選手トーナメント及び、総当たりの変則ルール
詳しくは主催者HPに掲載
主催者：恋D
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/3456/ot/
参加費：100円

〔オラタンランキングバトル外伝・アウトランカーバトル〕
開催日：12月16日(土)
開始時間：18:00開始予定
参加資格：ランバトランカー以外であること
参加費：100円

〔ジャスティス学園トーナメント大会〕
開催日：12月23日(祝)
開始時間：17:00開始予定
ルール：デフォルト設定。VM持ち込みによるマイキャラ使用可能
参加費：100円

〔DOCポイント制大会〕
開催日：12月24日(日) 開始時間：11:00開始予定
参加費：1000円。参加登録は10戦までのDOC馬カード一枚のみ。コピーカード等は使用不可。
ルール：予選7レース 決勝8レース(G1は高松宮記念)

〔定例オラタンランキングバトル〕
開催日：1月6日(土)予定
開始時間：19:00開始予定、18:00エントリー締め切り
ルール等同上

〔DOCポイント制大会〕
開催日：1月21日(日) 開始時間：12:00予定
参加費：1000円
ルール：予選7レース 決勝8レース(G1は皐月賞)

〔問い合わせ先〕
セガワールド博多
福岡市博多区博多駅南6-7-33 TEL:092-481-1645
福岡セガ店舗のi-modeHP
http://www.fukuoka-sega.com

オラタンVer.5.66 恒例の毒ガス杯開催!!

半年に1回、大阪アビオンにて行なわれる毒ガス杯の季節が今年もやってきた。『Ver.5.66』の2回目となる冬季の開催は、2on2形式。12/22・23日の両日に予選、12/24日に本選がそれぞれ行なわれるのだ。
本選は、10チーム以上による総当たり戦になるとのこと。時間など細かいことは決まっていないが、今まで同様の長期戦となることは間違いないぞ。

〔オラタンVer.5.66 毒ガス杯〕
予選開催日：12月22日（金）～23日（祝）
本戦開催日：12月24日（日）
試合形式：2on2

〔開催場所〕
ハイテクランド・セガ・アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1・2F
※地下鉄・難波駅から徒歩2～3分
南海難波駅・旧大阪球場の途中

当然ですが、ユーザー主催イベント・ゲーム大会の情報もお待ちしています。アーケードゲームに関するイベントを告知したい！ ということでしたらジャンルは問いません。情報をお待ちしています。Web版でも告知できます。HPアドレスは「http://www.branch/event.html」です。E-MAILは「location@arcadia.com」

ゲームセンターイベントリスト

2000 December

毎号たくさんのご応募ありがとうございます。おかげ様で誌面も充実してまいりました。が、もちろんまだまだ募集します。イベント情報掲載をご希望される方は、メールまたはホームページからアクセスください。掲載はもちろん無料です!!

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1パボッツ麻生ビル1F　011-736-6166
12/2　15:00〜　マーヴルvs.カプコン2大会
12/9　15:00〜　カプコンvs.SNK大会
12/16　15:00〜　KOF2000大会
12/23　15:00〜　ギルティギアゼクス大会
12/24　18:00〜　鉄拳TT大会◆16歳未満参加不可

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6-1-2　011-281-3606
12/3.10.17　13:00〜　鉄拳TT大会◆17日は麻生アミュージアム代表と対決
12/10　11:00〜17:00　ビリヤードボウラード記録会◆上位記録者にはサービスをプレゼント
12/17　16:00〜 ビリヤード大会◆ナインボールで行なう
12/22.23.24　16:00〜　ケーキ争奪ビンゴ大会◆ビンゴでケーキをもらおう
12/24　15:00〜　AMくじ抽選会◆毎月やっている抽選会。はずれなし
12/31　アミュージアムカウントダウン◆何かが起こる
12/10　17:00〜　ストⅢ3rd大会◆トーナメント
12/31　18:00〜　大晦日だヨ!ストリートファイター・ザ・ムービー祭り◆空中コンボ祭り。観客爆破必至

★クラブセガ札幌
札幌市中央区南5条西4-7　南興ビル1〜2F　011-512-1868
毎週土曜日　14:00〜　バーチャロンオラタン5.66ランキングバトル◆成績優秀者はポイントを獲得。月間最高ポイント者は、特製エースカードと共に表彰。店舗HPでも公開中。
毎週金曜　10:00〜　サンデーオーナーズステークス◆ダビオナでG1レースで優勝すると、店内及びHPにて馬主名、馬名、タイムを掲示。賞金ランキング他も発表。
毎週日曜日　16:00〜　ギルティギアXランキングバトル◆バーチャロン大会同様

★ナムコランドサッポロファクトリー店
札幌市中央区北1条東4-1-1札幌ファクトリー1条館2F　011-207-4410
12/1〜22　19:00〜20:00　平日無料タイムサービス◆毎日ゲームが2つ無料になる。
12/9〜10　終日　イベントマシンによるメダルイベント◆機械を使っての大量メダル獲得チャンス
12/22〜24　コロコロチャンス大量メダルをゲットせよ◆コロコロチャンスを使った大量メダル獲得チャンス

★クラブセガススキノ
札幌市中央区南5条西5-13-1　011-532-9055
12/9　16:00〜16:30　メダルの花道1部◆制限時間内で1番メダルを増やせた方に400枚サービス。100枚以下の方にもメダル100枚保証
12/23　22:00〜22:30　メダルの花道2部◆1、2部ともに隔週土曜開催

★レタス702
札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F　011-737-6165
12/3　14:30〜受付　第2回カプコンvs.SNKランバトin札幌◆トーナメント。3〜5級のポイントに応じてランキング決定。
12/24　14:30〜受付　第3回カプコンvs.SNKランバトin札幌◆同上。店内掲示板に最新情報掲載。

岩手県

★SAY TAiTO花巻
花巻市上小舟渡37　0198-24-5936
12/16　20:00〜　カプコンvs.SNK大会◆個人戦トーナメント。参加無料。当日&電話受付OK。

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10　029-221-1001
12/3　14:00〜　恒例バーチャロンver5.66ランバト
12/10　13:00〜　第3回VFRポイントランキングバトルin水戸◆午前中はVF3tb全台フリープレイ。
12/16　18:00〜　スパⅡX驚異の6時間フリープレイ◆今月のスペシャルイベント。
12/17　14:00〜　ギルティギアXあげだま杯争奪名前争奪大会◆優勝者は次回のカップの名前として告知されるぞ。
12/24　クリスマス特別イベント　　来てからのお楽しみ!

東京都

★アミューズメント フォーラム モア
新宿区新宿3-23-14　03-3354-0512
12/2　15:00〜　第7回GCN杯「カプコンVS.SNK」大会店舗予選◆GCN杯予選。大会前後に同ゲームのフリープレイもあり。

★ゲームインファンファン秋葉原店
東京都千代田区神田平河町4　03-3861-6520
12/9　17:00〜　第7回GCN杯カプコンvs.SNK大会予選◆参加費100円。
日、祝限定¥100設定　200円台の一部を終日¥100に。
毎月火木　19:00〜閉店　ストⅢ3rdフリープレイ◆1人¥400でフリープレイ。
日、祝　13:00〜閉店　VF3TBフリープレイ◆1人¥400でフリープレイ。大会日除く。

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル　03-5330-8595
12/3　16:00〜　ギルティギアX大会◆参加無料。年末につき、第1、2日曜に変更。
12/17　16:00〜　KOF2000大会◆3on3大会も同時開催。参加無料。
http://www.alpha-st.co.jp/

★プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F　03-3943-6735
12/23　15:00〜 スパⅡX大会個人戦
12/24　15:00〜 スパⅡX大会団体戦(3on)

千葉県

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
12/23　9:00〜13:00　ゲームの日◆1時間¥300でフリープレイ。
12/24　16:00　ギルティギアX大会◆今年最後のGGX大会。

★ゲームビンゴ
市川市相之川4-6-18 YKビル1F　047-395-2065
毎日　10:00〜　モーニングサービス◆開店時、約10台の筐体に1クレジット入り。

岐阜県

★メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝町2705ジャスコ美濃
12/10　受付13:30まで　第1回燃えジャスバトルトーナメント大会◆ 1vs1の個人戦、使用キャラ固定。参加費100円。
12/24　受付13:30まで　第3回KOF2000トーナメント大会◆ 1vs1の個人戦。参加費100円

滋賀県

★遊ingポイントセオラ
草津市大路1-7-12　077-562-0428
12/24　16:30〜　オラタン5.66大会◆年末のため、いつもより1週早く開催。

★ゲームステーションパロ草津店
草津市大路1-14-1　077-567-2276
12/3(日)　15:00〜　カプコンvs.SNKペアマッチ大会◆隠しキャラ使用可能、同キャラ不可
12/10(日)　15:00〜　第3回ストリートファイターⅢ3rd大会
12/23(土)　15:00〜　第14回DEAD OR ALIVE2大会
※すべてシングル戦、受付当日13:00〜。参加費無料で開催します。

長野県

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　0263-35-6744
12/3　18:00〜受付　第3回DOA2大会タッグバトル◆タッグモード2本先取。参加無料。
12/9　18:00〜受付　第15回ストⅢ3rd大会◆トーナメントorリーグ。参加無料。
12/22 18:00〜受付　第5回ギルティギアX大会◆参加待ってます。参加無料。
12/29　18:00〜受付　第1回テトリスT.A大会◆対戦モード、アイテム有り。参加無料。

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433
12/10　17:00〜　第3回ギルティギアX大会inガムガム◆トーナメント。受付16:00まで。
12/19　15:00〜　第7回ソウルキャリバー大会inガムガム◆個人戦終了後チーム戦(ドリキャス使用)参加費無料。

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉店
倉吉市見日町633　0858-23-5255
12/17 14:00〜　ストⅢ3rd大会◆鳥取、米子参戦予定!!

福岡県

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神二丁目7−6　DADAビル　092−724−5971
12/14　14:00〜　クリスマス「カップル対抗"メダル大作戦"」◆参加費2000円でメダル120枚をお求めいただき、制限時間30分でどれだけ増やせるかを競ってもらいます(メダル機全機種対象。台の掛け持ちは禁止)。1位になった方に「メダル1000枚」、2位「500枚」、3位「300枚」それぞれプレゼント。残ったメダルは継続してご利用いただけます。なお、120枚より減ってしまった場合は差額分の枚数を補償します。

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23　095-848-2223
12/10　14:00〜　ギルティギアX大会ザ・ファイナル◆開店より受け付け。敗者復活戦有のトーナメント方式。参加費100円。
12/17　14:00〜　第3回カプコンvs.SNKゲーム大会◆ペアマッチモードのトーナメント。開店より受け付け。敗者復活戦有。
12/23　開店から　メダル・ビンゴ大会◆日頃の感謝をこめてメダル大サービス。ペイアウト率UP。ドリンク付。
12/24　19:00〜　ドリキャス版発売記念スパⅡX大会◆参加費無料。NEWバーサスシティにDCを組み込んでの大会。開店より受付。

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7　096-362-2772
12/16　20:00〜　ビーマニⅡDX4th the 1st.◆参加費100円。合計★15以上の3曲の合計スコア。
12/23　18:00〜　鉄拳TT第1回GP杯◆個人戦・3on3大会
http://www.redbit.ne.jp/~plaza/

彩京刑事（サイキョウデカ）

刑事部屋

なんの気の迷いか、最近やけにこのコーナーに送られてくるハガキが増えてきたのである。投稿ハガキはどっちゃりと、広報娘に送りつけるゆえ、安心して投稿するがよい。さらにコーナーの感想は、彩京のホームページにメールするのもよい。

第11回

ヤマダ課長：ホロベチー 今月はネタが無いよサカモト君

広報娘サカモト：テトリスも無事、先月に発売しましたからね。しばらくは[illegible]できるアーケードタイトルがありませんねぇ。

ヤ長：[illegible]奥の手で行くかね！ ネタがない時は作家さんに原稿をお願いするとか！

娘。：い、今からですか？ 原稿締め切りまで一週間ない[illegible]

ヤ長：[illegible]ならある！「戦国ブレード」あたりならお世話になっている司さん[illegible]

娘。：[illegible]じゃ司さんに描いて頂[illegible]なら結構ですけど、確か今時期は、冬コミの原稿で[illegible]あるお話だったんじゃないですか？ 打ち合わせにも来て頂けませんよ、きっと

ヤ長：いや、彼は「旨い日本酒で蟹が食える」って言えば絶対来る！ 200%来る（by安生）！ 名付けて「冬の味覚と司キャラを堪能する日帰り大阪の旅」。

娘。：冬の味覚って、予算はどうするんですか!?

ヤ長：行ってから考える。迷わず行けよ…行けば分かるさぁ！

◎10月某日・自宅
トゥルルル、トゥルルル
「はい、もしもし司です。」
「どうも、彩京のヤマダです。いつもお世話になっております。」
ギクッ！「ど…どうも。」
「最近はどうですか？」
「はあ…まあボチボチです。」
「実はですね…、彩京刑事のネタがないので何か描いてください。」
「へ？」
「それで主人公クラスのこよりとかホットギミック4のネタで描いてくださいね。ちなみに報酬はカニで。」
「あの、何の話で？」
「じゃ、今月中でお願いします。」
ガチャン、プープープー…
……そんな訳で僕の一番お気に入りの火燕を描いてみました。『戦国ブレード』の敵キャラですが、僕にとっては主役です（笑）。

TSUKASA JUN 2000.10.

ヤ長：原稿ゲットー 人生、何とかなるもんだな、サカモト君！

娘。：一企業のやる事とは思えないあたり、感心していいんだか悪いんだかって感じです！

ヤ長：広報に禁じ手なしじゃよサカモト君～そうか？～ この調子で連載続行、気が付いたらもう21世紀だよ！ 心の準備はOKかあ？

娘。：「今年もまた1ヵ月ありますけどネ。忘年会でも新年会でもドンと来やがれへっへっへ～」ってカンジです！

ヤ長：そりゃ結構！ 忘年会と言えば、ワシも今年は新芸「人間ドラゴンシュート」を会得したからな！ もうヒギャ～ッ」って感じの技に仕上がったぞ！

娘。：何です、その技？ ちょっと、ここで見せてくださいよ！

ヤ長：いや、すまんが今日の服は脱ぎにくいからできん！

娘。：もう、永久にやらなくていいです…。

今月のプレゼント

マリオンのシルエットが凛々しい彩京の直営ロケ『マリオン』のオリジナルメダルを5名の方にプレゼントします。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を書いて下記の宛先までご応募ください。12月25日消印有効です。

〒604-8266
京都市中京区三坊堀川町55-1大同ビル
（株）彩京「先月号のゲーセンメダルコレクションにも掲載されていないほどにレア（笑）なメダルをプレゼント係」

宛先はこちら
アルカディア編集部「刑事部屋」係

彩京のホームページはこちら
http://www.psikyo.co.jp/

次号予告 アルカディア大賞ベストキャラクター賞20位内入賞を賭けて広報娘が挑む一発芸！
アーケード塊　第12話「愛と官能のフーガ！ 炸裂人間ドラゴンシュート」の巻　お楽しみに！

初心者STEP UP☆列伝

第2弾 エキサイトファイター翔

第3話：アルカディアの三銃士

Presented by CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：VGVO

ウィッス、オレ鷹島翔。最強の2D格闘戦士を目指し、日々アルカディアで修行を積む18歳だ。前回、タクミさんに弟子入りしたオレは、パーフェクトな対空技術をマスター（したような）。今度こそ、あのメガネ野郎をぶちのめしてやるぜ！

鷹島 翔（翔）
タクミの堅実なプレイスタイルにあこがれる18歳の専門学校生。いいことも悪いこともすぐに忘れ、熱くなるのも冷めるのも早い。目的を見つけると、そこに向けてしばらくの間ひた走る。

ただならぬ緊張感

「ふう、やっと終わった」

オレが通っているのは、料理系の専門学校。卒業したら、実家のトンカツ屋を継いで新メニュー作成に挑むつもりだ。今日は実習の授業が長引いてアルカディア出勤が遅れてしまったが、いつも盛り上がるのはこれくらいの時間だし、これはこれでいいか。

「ちわーす……アレ？」

オレのさわやかな呼びかけに応えてくれる人は誰もいない（涙）。よく見ると、対戦台のまわりにただならぬ緊張感が。対戦している人の表情もいつになく真剣だ。

「こんばんはタクミさん」

「おっ、翔くん」

「今日は盛り上がってますね」

「そろそろトスメG杯が近づいてきたからね」

「トスメG杯？」

「隣町のゲーセンで毎年開催されている、格闘ゲームの大会なんだ。今年はカプコンVS.SNKってわけ」

「なるほど」

しばらく対戦をながめていると、明らかに勝率の高い2人のプレイヤーがいることに気付いた。

「タクミさん、なんか強い人が2人いますよね」

「ああ、あの2人はこの店の常連なんだ。前回の大会も一緒にチームを組んだんだよ」

「大会ってチーム戦なんですか？」

「うん。いわゆる3オン3ってやつさ。この界隈ではけっこう有名な大会なんだよ」

「そこからはワシが話すでゴワス」

現れたのは、さっき勝っていた2人のうちの1人。かなりの巨漢だが、温厚そうなオジサンだ。

「コイツは持田。こう見えても僕と同い年なんだ。みんなには『オイドン』って呼ばれてる」

「タクミはん、それはいいでゴワスよ」

タクミさんと同い年ってことは、22歳？　外見の約半分ってとこでゴワスな。

「トスメG杯は、ストII時代から行なわれていて、ゲーセンごとに代表チームを組んで強さを競うというのが特徴なんでゴワス。これまでの9回は、アルカディア5勝、トスメG4勝……」

「9回中5回？　すごいッスね！」

「前回のストIII大会（※1）で勝ち越しに成功しているから、トスメG側も取り返そうとやっきになっているはずなんでゴワス」

「ところで、オイドンさんはいつも重量級を使っているんですか？」

「見た目どおり、ザンギと本田がメインでゴワス」

確かに……見た目どおりかも。

3人目の勇者

オレとタクミさんとオイドンさんは、そんな話をしながら、もうひとりのチームメイトの対戦をながめていた。やせ型で背の高いその人は、長髪の美形タイプだが、服装はちょっぴり変。髪をかきあげるしぐさがナルシスト系？

「おっと、見るべきは外見じゃない。闘いかたを参考にしなきゃ」

その人の使用キャラは、舞・キング・ユリ。使っている技数こそ少ないが、つねに攻撃のリズムを変えているので、相手はやりにくそう。その執拗な攻めはどこかサディスティックな印象まで受ける。

「アイツは氷室。軽量級、それも女キャラを好んで使い、対戦相手の神経を逆なでするような試合運びが持ち味なんだ。本人は**そこまで悪いヤツじゃないんだけどね**」

「名前は田吾作でゴワス」

「でも、その名前で呼ぶと暴れ出すから気をつけてね」

そうこう言っている間に、対戦相手がいなくなってしまった田吾……いや、氷室さん。どうやら暇を持て余しているようだ。

「おや、オイドン氏はもう音を上げたようですねぇ。タクミ氏、一戦いかがですか？」

「いいよ、相手になろう。翔くんも一緒にどうだい？」

「はい、もちろん！」

「むむむ、氷室はんは苦手じゃが……ワシもやるでゴワス！」

対戦の中で面白かったのは、3人の力関係だ。勝ち頭は、やっぱりタクミさん。特に、氷室さんに対しては鬼神のごとき強さを発揮していた。いっぽう、オイドンさんはここぞという場面で勝負強く、タクミさんをよく倒していたのが印象的だけど、氷室さんには全然歯が立たないといった感じ。そしてオレはというと……。

タクミ先生のアドバイス

連続技の状況判断といえば、ヒット確認が代表格。近代対戦格闘においては、ますますその重要度が増してきています。できれば技2発のコンビネーションからは、キャンセルでつなぐ技を出す、出さないとを切り替えられるようになっておきたいところです。

ヒットしていたら出すというよりも、ガードされていたら止めるという感覚のほうがやりやすいですよ。また、3発からの場合は、キャンセルでつなぐ技を使い分けられるようになれば理想的ですね。

ノーキャンセルなら、練習次第で単発技からでもヒット確認できるようになるでしょう。

ゲー事典 <脚注>※1：このときのチームは、タクミがケン、オイドンがQ、氷室が春麗。※2：DC版のトレーニングモードで溜まる最大ポイント数。※3：牽制技にキャンセルスーパーコンボなどまでを入れておく戦法。空振り時は出ないのがポイント。※4：このときの連続技は、しゃがみ強K→弱竜巻→[illegible]竜巻→Lv2滅殺豪昇龍。ダメージが高くオススメ。

宮本宏和（ミヤモト先生）
全国トップを何度も取ったことのある歴戦のシューター。アルカディアのシューティング担当で、バイトの中でもリーダー格。気性は荒く、人に世話を焼くのが好き。26歳。実家は金持ち。

沢登 巧（タクミ）
アルカディアで働く店員の1人で、2D対戦格闘のスペシャリスト。そのポーカーフェイスが女のコに人気の22歳。冷静沈着な試合運びがウリだが、ときどき熱い一面を見せることも。

連続技の使い分け

「はぁ、また勝てなかった……」

当然といえば当然だが、1回も勝てないのはちょっとショック。この前練習した対空撃墜も、いいセンいってたと思うんだけどなぁ。

「みんな、翔くんの対戦はどこが悪いと思う？」

「そうでゴワスな、ワシは連続技だと思うでゴワスよ」

「えッ？」

おかしいなぁ。連続技は毎日999vs（※2）分トレーニングしているはずなのに。

「ワタシも同感ですねぇ。翔氏との対戦中、ここでベストの連続技を決められたら危なかった……なんてケースもありましたし」

「確かに。翔くんは状況による連続技の使い分けが苦手みたいだね」

「状況？」

「たとえばホラ、僕が昇龍拳を空振りしたとき、踏み込んでしゃがみ弱キックからの連続技を狙おうとして、2回目の昇龍拳をよくくらってたでしょ？」

そういえば。タクミさんの昇龍拳2連発は何度もくらったなぁ。

「翔はん、距離が離れているときは、リーチの長い技で反撃するのが基本でゴワスよ」

「殺意リュウの場合、直接しゃがみ強キックから竜巻旋風脚につなぐのがいいでしょうねぇ」

なるほど。いつもベストの連続技が狙えるとは限らないしな。

「あとはスーパーコンボかな」

「ワタシとの対戦中、先鋒のユリに竜巻から昇龍をきめて、倒し切れなかったこともありましたねぇ」

「あそこで滅殺豪昇龍にしておけば、もっといい状況で次の闘いを迎えられたでゴワスよ」

ふむふむ。倒せるときには、確実に倒しておくことが重要、と。

「結局、DC版で練習するのも重要だけど、実戦で役に立つ連続技は、実戦の中でしか身につけることはできないってことなんだ」

そうだよな。トレーニングモードでは相手が動かないわけだし。

「よーし、もっと対戦するぞ！」

「その意気でゴワス。氷室はん、翔はんの相手になるでゴワスよ」

「オイドン氏、アナタ初黒星をワタシに押しつけようって魂胆ですね。いいでしょう、閉店まであと2時間。勝ち続けてみせますよ」

激闘！50戦

そして対戦が始まった。今回はタクミさんとオイドンさんがアドバイスをくれるので心強い。

〜4試合目〜

ガッはおーしょーこーけーん！

氷室さんの先鋒はユリ。一見、何気なく立ち強キックを振り回しているだけのように見えるが、これにはすべて覇王翔吼拳が入れ込まれて（※3）いるのをオレは知っている。踏み込もうとしてくらわないように注意しないと。

「さっきの対戦経験が活きてるね」

「えへへ」

ペチ、**ガッ波動拳！**

昇龍拳！　ドドドスッ！

おっ、なかなか調子がいいぞ。ユリの体力ゲージがみるみる赤く染まっていく。

ピカーン！　ちょうれっぱ〜！

ガッツ

「チャンスでゴワス！」

ペチペチドス竜巻旋風脚！

ピカーン！　ケィ、オゥ！

「翔くん、今の追い打ちは昇龍拳でも倒せる体力だったよ」

そっか、ゲージを無駄使いしちゃったんだな。

〜7試合目〜

コロコロコロ……

ピカーン！　これでキマリね！

「危ない！」

ガッツ！

ふう、キングの回り込みからのサイレントフラッシュをなんとかガードでしのいだぞ。

「翔はん、反撃！」

「サイレントフラッシュはしゃがみ強キックで反撃できるよ」

〜28試合目〜

カッカッガッ竜巻旋風脚！

ドウッ！　ベシバキバキ

「竜巻の空振りを狙われてるでゴワス！　ガードされていたら別の技にするでゴワス！」

「ヒット確認というやつだね」

うーん、いろいろ難しいなぁ。

〜運命の50試合目〜

店内に「蛍の光」が流れ始めた11時45分、最大のチャンスがやってきた。大将キングの体力は約半分。ダウンを奪って、起き攻めのチャンスだ。ここは一気に……待てよ、相手にはまだゲージが残ってるぞ。

ピカーン！　これでキマリね！

「き、きたあッ！」

ガッツ！

「ナイスガードでゴワッス！」

ドウ竜巻旋風竜巻旋風脚！

ピカーン！　ぬうーん（※4）！

ケィ、オゥ！

「や、やりましたよタクミさん！」

「ノォォォォォォォォォォォ！」

「最後の連続技はすごかったね。まさにベストチョイスだ」

「ホントですか？」

「翔はん、カッコ良かったでゴワス。ワシも殺意リュウをやりたくなってきたでゴワスよ」

「ま、負けましたよ翔氏。アナタのタフさには脱帽です。さすがのワタシも少々疲れが……」

「これでワシも安心して負けられるでゴワスよ、田吾作はん」

「キィィイ！　その名で呼ぶな！」

その後、みんなでジョナサンに行き、カプコンVS.SNKの話に花を咲かせた。途中、ノスケさんを引きずってミヤモトさんが乱入してきたことは言うまでもないよね。

タクミのちょっとクールダウン

こんにちは、タクミです。今日は対戦で負けたときの"言い訳"について考えてみましょう。誰しも経験はあると思いますが、こうした言い訳はさらに自分をみじめな立場に追い込んでしまうこともあるので、非常に危険です。下に挙げたような例は、口に出すことはもちろん、心の中で思っているだけで上達の妨げになることがあります。あなたは心のダークサイドに引き込まれていませんか？

見苦しい言い訳度チェック

- オレは強いというより上手いというタイプだ
- あそこで超必が出てれば勝ってたのに
- オレの友達にはもっと強いヤツがいる
- あのキャラと対戦するの初めてだし
- 1P側のレバーやりにくいよ
- あいつ○○しかやらねー
- メインキャラじゃないし
- あんな弱いヤツに負けた
- ○○強すぎだよな

「よーし、アルカディアの一軍入りを目指すぞー！」

1勝49敗で1軍入りできるかどうかは知らないけど、とりあえず次の目標はメガネ君に完全勝利することだね！

ゲー事典　このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどありましたら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「初心者STEP UP列伝」係 または、post@arcadiamagazine.com までお寄せください。

アルカディア編集部 無 責任編集

ゲーマー用語の基礎知識

今回のテーマは、前号に引き続き『ハイスコア』に関する用語の解説。ゲームの歴史と共に歩んだジャンルだけに、色々奥の深い単語があるぞ。

Text：京城
挿し絵：きらり屋

今月のキーワード『ハイスコア②』

※記事内の記号について
「(同)」……同義語を表します。
「(類)」……類義語を表します。
「(対)」……対義語を表します。
「例＞」……使用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼た行▲

タイムアタック【たいむあたっく】
ドライブゲームなど、タイム表示があるゲームでタイムを縮めることを目的にプレイする行為。プレイ時間が極端に短くなるものがほとんど。プレイが煮詰まってくると始まってから数秒で捨てゲーということも当たり前で、～を行なうにはかなりの財力と、お金をお金と思わない一種の割り切りが必要とされる。また、3D格闘ゲームにはスコアではなくタイム表示のものが多く、～をすると、大抵の場合CPUキャラの不確実な動きにむかつくことになる（(類)：スコアアタック）。

つながる
スコアを狙ったプレイが全体を通してうまくいった様。特に全国一位級のスコアでなくても、プレイヤー自身がそのプレイ内容に満足した時に用いられるため、各人によってそのレベルはピンキリ。

電プチ【でんぷち】
筐体の電源を切る行為。稼ぎなどを失敗した時にそのプレイを放棄し、迅速に次のプレイを行なうためや、ゲームによっては「電源パターン」を使用する際に用いられる。基板や筐体に与えるダメージが大きく故障の原因になりやすいので、実行する場合は事前に店側の了承を得ておくのが常識。

▼は行▲

ハイスコア集計店【はいすこあしゅうけいてん】
ハイスコア集計を行なっている店舗。普段使われる時には本誌のハイスコア全国集計コーナーの掲載店舗を指してこう呼ぶ。ハイスコアの申請方式は各店舗ごとに多少の差はあるが、その店舗のハイスコアを一覧できる、ハイスコアボードと呼ばれる表を店内に設置していることが多い。

はりつく
一人のプレイヤーが同じ筐体で連続してお金を投入し、ゲームをやり続ける様を指し示す比喩表現。特に集計締め切り日直前に多く行なわれ、中には開店から閉店までトイレと両替以外は席を立たない強者もいる。一般の店舗では迷惑がられる行為だが、ハイスコア集計店では上手なプレイヤーが～のはむしろ奨励される傾向にあり、集計店に行って、はりついている人に文句を言うのは相当場違いな行為なので注意しよう。郷に入らば郷に従えですな（(同)：専用台）。

必殺技ボタン【ひっさつわざぼたん】
改造によって複雑なレバーやボタンの入力をボタン一つで代行できるようにしたもの。ボタンを押すだけで昇龍拳が出る「昇龍拳ボタン」を初めとして、「滅殺豪波動ボタン」「ダークネスイリュージョンボタン」はたまた「崩撃雲身双虎掌ボタン」に至るまでありとあらゆる～が登場しハイスコア集計上でも猛威をふるったが、1995年にハイスコア集計の意義が損なわれることを理由に～を使用したスコアは集計の対象外になった（が、レバー入力をともなわない～は認められている）。現在も本誌ハイスコア全国集計のコーナーでは、そのルールを踏襲して集計が行なわれている（注：95年以前のゲームタイトルに関しては、その限りではない）。（(類)：メガクラッシュボタン）

部門別集計【ぶもんべつしゅうけい】
異なった難易度や、コース、キャラが選択できるゲームで、それぞれを分けて集計すること。～が行なわれないゲームタイトルで全国一位を狙うには、必然的に一番点数が高くなる（または速くなる）キャラを使用する必要が出てくる。そのため、お気に入りのキャラがこれに当たらないプレイヤーは～なしの決定を知らされると同時に嘆き悲しみ、そのゲームをやめてしまうことも（(同)：キャラ別集計）。

▼ま行▲

持ち込み基板【もちこみきばん】
個々人が所有するゲーム基板を顔馴染みのゲームセンターに持っていき、お店の筐体でプレイできる状態にすることを表す造語。持ち込んだ本人も、他のお客と同様にお金を入れて遊ぶ。プレイヤーは遊びたいゲームタイトルを自宅で練習した上で本物の環境でプレイでき、店側は基板の在庫を気にしなくてもいいという相互メリットがある。ハイスコア集計店では、マイナーゲームやオールドゲームのハイスコアを狙う目的で行なわれることがほとんどで、出たスコアは公式のものとして申請される。また売り上げの見込めないゲームの場合は、スコアが出たその日のうちに基板を撤収する事が多く、ある意味究極の個人向けサービスといえる。

▼ら行▲

理論値【りろんち】
プレイ中に稼ぎ出せる限界の点数や最速のタイムのこと。純粋に計算だけで導き出した数値だけでなく、実際に出した各面のベストを足し算したものを～と呼ぶプレイヤーも多く、人によってその意味あいが異なるので混乱を招きやすい。言葉の本来の意味からすると、「～突破」はあり得ないはずなのだが……（(類)：限界点）。

COLUMN ハイスコア集計とバグの微妙な関係

ちょっとむかつきながらも、コツコツとハイスコアを狙う楽しい毎日を一転させる「バグ発覚により集計打ち切り！！」の悲報。それまでにそそぎ込んだ金額や時間の事を思い出しては、怒りと悲しみに打ち震え、それらが時の経過と共に脱力感に変化していく、あのどうしようもない瞬間！ 競争に勝ったときの勝利の喜びだけでなく、敗北の苦い味までも奪い取っていく魔物、それが「集計打ち切り」なのです。

まあ、不幸はなんの前触れもなく突然襲ってくるもの。ここではバグが発覚した時にハイスコア集計が打ち切りになる場合と、そのまま集計が続行される事象の違いを説明しましょう。永パについては前号参照。

簡単に言うと「毎回同じ状況でバグが発生し、かつそれが起こった際に得られる効果がほぼ同じ」で、更に「そのバグ技をプレイ中に使用しても、競技性が残っている」と主催側が判断した場合は集計が続行されます。しかし、「点数表示が壊れて法外な点数が入ってしまうもの」や「ゲームプレイの根本的な問題に関わるもの(シューティングゲームの無敵など)」は即座に集計が打ち切られる傾向にあります。ただ、それらの現象に対する主催側とプレイヤー側の認識の違いから、裁定に賛否両論あるのも否めないところです。

惜しくも！ 選落ち用語
夜ゲー【よるげー】…ゲームセンターの営業時間外に、店舗の関係者や常連によって行なわれる集まりの俗称。まれに経営者の了解を得ているケースもあるが、バイト君が内緒でばれないように無料でゲームをプレイしている場合がほとんど。特に近年では、～で高いスコアを出すことに対して否定的な風潮が強く、集計店では自粛されている事が多いらしい。

価格：1200円（税別）

ゲーム雑誌のカラクリ

業界震撼 絶賛発売中

ゲームが好きな人だったら一度は憧れるゲーム雑誌の編集者。その真の仕事内容から、うまく業界に滑り込む方法、実際の誌面から推測される、編集者のそのゲームに対するテンションまで一挙公開。

大澤良貴・著

(元)アスキー編集者が語る驚愕の真実!!

株式会社キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル2F　販売部　Tel.03-3555-3431　FAX.03-3551-1208

KTC

おすすめ!スタッフ選りすぐり!!

今月の厳選アーケード基板

基板の価格は11月7日現在のものです。価格は常に変動していますので、事前にお問い合わせ下さい。

SEGA NAOMI スラッシュアウト	¥225,000
SEGA NAOMI ああっ女神さま！(ROM)	¥12,000
CAVE 怒首領蜂	¥32,000
KONAMI グラディウスⅣ	¥25,000
彩京 ロードランナー ザ・ディグファイト	¥5,000

●月に一度、「ダイレクトメール」を発行！

月に一度、ダイレクトメールをお送りしております。
当社の在庫リスト・価格表・新作情報などがわかる情報誌です。
臨時の情報誌（AOUショー・AMショー速報など）も発行してます。

●初心者の方には「アーケードマニュアル」を用意！

当社オリジナルの初心者マニュアルを差し上げております。
初心者講座Part.1からPart.5のEXTRA版と、コントロールBOXの購入ガイドも掲載されていますので、これで基礎知識はバッチリでしょう。

●詳しい情報を見るなら「ホームページ」へGo！

ほぼリアルタイムに情報を発信中です。メールでの質問・注文もOKです。

http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/

アーケード基板専門店 タイムマシン ARCADE PCB SHOP

TIME MACHINE

TEL:042-328-7233　FAX:042-328-7234
営業時間 AM11:00～PM7:00（定休日:日曜日）
東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F

★通信販売は「代引引替（代引き）」がおすすめです。ヤマト宅急便に代金を支払い、商品を受け取る事の出来るシステムです。お届けも速くて安全です。代引き以外には、「銀行振り込み」「現金書留」の方法もあります。
★商品の在庫・価格は常に変動していますので、必ずお電話・FAX・メール等で在庫の確認をお願いします。在庫確認後、発送手続きとなります。
★新作ゲームも予約受付中です。価格・発売日がわかり次第ご連絡します。

NAOMI	
スラッシュアウト	225,000円
ギルティギアゼクス	215,000円
アウトトリガー（ROM）パネル付き	8,000円
全日本プロレス2(ROM)	2,000円
PCB	
ダンシングアイ	12,000円
Gダライアス Ver.2	9,000円
マーズマトリックス	12,000円
グレート魔法大作戦	7,000円
テトリス ザ・グランドマスター	28,000円
ドラゴンブレイズ	108,000円
バトルバクレイド	18,000円
ぐわんげ	18,000円
ST-Vマザーボード	4,000円
美少女戦士セーラームーン	25,000円
シンイーケン（ROM）	18,000円
麻雀	
対戦ホットギミック快楽天	8,000円
ファイナルロマンス4	15,000円
E雀ハイスクール	18,000円
麻雀学園祭2	5,000円

雷神 28,800円

風神 29,800円

パナツイン 36,000円

シグマセット 39,800円

ボードマスター 47,000円

「ダイレクトメール」と「アーケードマニュアル」はお葉書でお申し込みください。無料でお送りいたします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo

電界 アーケーダー・ネオ 接続

第11回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『NAOMIを家庭に導入するの巻』

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、用語解説付きであることを表しています。

現在のアーケードゲーム基板の事実上の標準といえば、なんといってもセガのNAOMIだ。なにしろCAPCOMの主要タイトルがNAOMIに移行したため、ゲットは必須といえるだろう(私事)。また、Dreamcastと連携して遊べるということも忘れてはならない。今回はNAOMIを家庭に持ち込むためのあれこれを考えてみよう。もうすぐNAOMI2が出ちゃうけどね。

概略を知る!

ハードウェアはほぼDreamcast互換と、アーケード基板を家庭に持ち込むという醍醐味に欠けるきらいがあるNAOMIだが、RAMの容量が多いために、同一タイトルでもゲーム画面が高品質だったり、GD-ROMからのデータ読み込みに伴うストレスから解放されるというアドバンテージを享受できるという点で、決して意味のない選択ではないといえるだろう。なにより、訴求力のあるタイトルが目白押しだ。

それでは、まずはNAOMI基板の概略を説明しよう。

NAOMI基板のインターフェースは通常の基板と異なり、JVS(いわゆる新JAMMA規格)となっている。JVS(①)は従来のJAMMA規格(便宜上旧JAMMA規格とする)のように、コネクタにほぼすべての端子が集中しているというわけでなく、映像端子はこっち、電源はこの端子、コントローラ系はこっちの端子という感じにバラけている。

ゆえに、はっきりいって接続の手間は結構なものだ。なにせ、従来のJAMMAコネクタであれば、ザクっと一発で接続が終了したわけだからね。

もちろん、JAMMAハーネスでつなぐことができないので、そのままではコントロールボックスで遊べない。

ただし、NAOMIを旧JAMMA仕様の基板として使えるようにしてくれるコンバータが存在する。これらを併用することで、コントロールボックスにNAOMIをつなぐことができるようになる。とはいうものの、ここらの事情はけっこう複雑だ。なんと、3種類のコンバータが存在し、それぞれに違いがあって、必要に応じて使い分けをする必要があるのだ。

これがNAOMIのインターフェースだ!

入出力端子が集中するフィルターボード。JVSに準拠した(またはNAOMI独自の)端子群がならぶ。映像、音声などが汎用の端子なので、家庭に持ち込むうえで都合がよいところもあったり。フィルターボードは、いうなれば旧JAMMA規格におけるJAMMAエッジコネクタ部分にあたる。後述するコンバータ群によって、JAMMA規格の基板として扱うことができる。

NAOMIでいこう!

NAOMI正面

正面がフィルターボード。基板上部のくぼみにROMボードをはめ込む。

NAOMI背面

クーリングファンとスリット以外は何もない。

NAOMI正面 フィルターボード部

サービスSW

テストSW

ディップSW

標準I/O(USB)

光通信コネクタ(TORX194/TOTX195)

VMスロット2P側 DCコントローラ端子(JST NH 11P)

VMスロット1P側 DCコントローラ端子(JST NH 10P)

オーディオ出力(RCAピンジャック)

RGB映像出力(ミニD-SUB15ピン)

DC電源入力(JST VL8P/6P)

ディップSWの設定について

NAOMIは2つの映像出力モードを持っている。それをディップSWで切り換え可能だ。

31kHzモード　15kHzモード

●ARCADER用語解説●

①**JVS**……JAMMA VIDEO STANDARDのこと。JAMMAによって決められたビデオゲーム機に使用するゲーム基板の規格。JV規格、新JAMMA規格、JAMMA2規格などともいう。詳細は下記URLに。
http://www.jamma.or.jp/siryou/index.htm

②**キックハーネス端子**……CP-SYSTEMⅡについているキックボタンをつなぐハーネスの端子のこと。NAOMIコンバータキットがあれば、CP-SYSTEMⅡ用キックハーネス付きのJAMMAハーネスを流用できるというわけだ。

③**VGA対応**……パソコンモニタといっても千差万別。正確には、31.69kHzの水平走査周波数のアナログRGB信号に対応したモニタである必要がある。ちなみに、15kHzモードは15.85kHz。

④**家庭用TVにつなぐ**……NAOMIの映像をビデオ録画する場合は、本体で15kHzモードにするのではなく、マイコンソフトから発売されているXPC-3などのダウンスキャンコンバータを使って15kHzにすると結果がよいようだ。お値段も高いが。
http://www.dempa.co.jp/MICOMSOFT/xpc3.html

⑤**VMが挿せない**……NAOMIの場合、ROMボードを挿しかえて別のゲームを立ち上げてしまうと、バックアップメモリの内容が飛んでしまう。つまり、『カプエス』や『マヴカプ2』などのゲームでは、せっかく出したキャラも消えてしまうのだ。だから、VMを接続する環境を作ることは必須だ。

⑥**C型パネル**……アストロシティ、ブラストシティなどの筐体互換のパネルで、DCコントローラ端子がついている。もちろんNAOMIのCN6、CN7に直接挿せるようになっている。持っているコントロールボックスが「ボードマスター」なら、パネル交換で使うことができる。それなりに手間だが。

⑦**山長通商**……ヤマチョーツウショウ。実は電話番号を載せてくれるな、といわれたけど、インターネットで調べられるしね……。電話をする際はアルカディアの名前は出さないでくれ(逃)。

E-mailとかハガキとか募集中……みなさんはどんなふうに基板を楽しんでいますか? 知りたいことは? 基板達人紹介、なんて企画も考えています。どうぞE-mailとかください。ハガキの場合は、編集部「アーケーダー・ネオ係」でOK。E-mailは、arcader@arcadiamagazine.comでどーぞ。なんかのネタでもOKです。ていうかネタ募集中!(担当編集)

コントロールボックスにつなぐ！

JAMMA化するには

- I/Oボードを使う（別売りあり） → 3.3V電源を別途用意する必要がある。 → キックハーネス端子がないので、基板屋さんで変換ケーブルを用意してもらう必要がある。 → 接続が面倒
- DC/DCコンバータを使う（別売りあり） → キックハーネス端子がないので、基板屋さんで変換ケーブルを用意してもらう必要がある。 → 下の2つでは『スポーツジャム』が動かない。
- NAOMIコンバータキットを使う（セット販売のみ） → キックハーネス端子付き。しかし、『パワースマッシュ』、『バーチャストライカー2 Ver.2000』などのセガスポーツゲームが動作不安定。 → 下の2つでは『スポーツジャム』が動かない。

写真はNAOMIコンバータキット。こちら側にNAOMIからの入出力を接続。

JVSを

その反対側がJAMMAエッジコネクタとキックハーネス端子になっている。

JAMMA規格に変換する！

NAOMIコンバータキットと接続した様子。わかるかな？

帯に短しタスキに長しのコンバータ事情

NAOMIをJAMMA規格の基板に変換してくれるコンバータは3種あるというのは既に述べた通り。1つは、一番古くからあるセガのI/Oボード。これは、NAOMIが必要とする+3.3Vを作ってくれないので、別途電源を買い求める必要がある。もう1つは同じくセガのDC/DCコンバータ。I/OボードとDC/DCコンバータにはキックハーネス端子(②)がないので、変換ハーネスを用意する必要がある。最後がカプコンのNAOMIコンバータ。機能的にはDC/DCコンバータにキックハーネス端子がついたもので一番多機能だが、別売りをしていない。

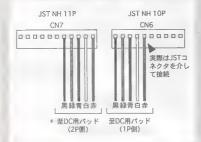
事情を複雑にしているのが、互換性の問題だ。I/Oボード以外では『スポーツジャム』が動かないとの情報があり、NAOMIコンバータキットでは『パワースマッシュ』、『バーチャストライカー2 Ver.2000』などが動作不安定。

結論として一番万能なのはI/Oボードだが、今度は接続が面倒というデメリットが……。

いじる！

NAOMIにDCパッドをつなぐ

JST NH 11P	JST NH 10P
CN7	CN6
黒緑青白赤	黒緑青白赤
至DC用パッド（2P側）	至DC用パッド（1P側）

実際はJSTコネクタを介して接続

改造にはDC用パッドを1～2個つぶす必要がある。DC用パッド（純正を前提）のケーブルをぶった切ると、黒、緑、青、白、赤のシールド線が出てくる。これを、上の図を参考にJST NHコネクタを介してNAOMIにつなげばOK。ただし、内容の保証はしない。自己責任のもとでチャレンジしよう！

家庭にNAOMIを持ち込んで困るのは、ビジュアルメモリが挿せないということ（⑤）。

カプコンから「C型パネル（⑥）」というものが発売されているが、本当にパネル部分だけなので、家庭では何かと扱いづらい。そんなときは、上に紹介した改造をすればとりあえず解決するぞ。DCコントローラをNAOMIにつなぐことができるのだ。

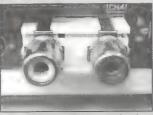
改造に必要なJST NH10PとJST NH11Pのハウジングとコンタクトは、秋葉原ラジオセンター2Fの山長通商（03-3251-9691）（⑦）などで入手できる。

なお、つないだ後はTESTスイッチを押してメニューを出し、GAME TEST MODE > Game Configration > VM-KITをCAPCOMに合わせること。

JST NH：http://www.jst-mfg.com/ProductGuideJ/NH.html

運用する！

NAOMIの31kHzモードの映像出力は、いわゆるパソコンのVGA信号と互換性がある。したがって、VGA対応（③）のパソコンモニタにつなぐことが可能だ。ディップSWの1番を31kHzの位置に合わせ、NAOMI本体のRGB映像出力端子から直でパソコンモニタにつなげばOK。ケーブルもミニD-SUB15ピンと、一般的なものが使える。業務用モニタ、コントロールボックスのビデオコンバータで家庭用TVにつなぐ場合（④）は、ディップSWの1番を15kHzの位置に合わせることをお忘れなく。

本体でリチウム電池を使うが、CR2032というコンビニでも入手可能なごく一般的もの。安心だね。

音声出力端子は一般的なRCAピンジャック。そのまま音響機器に入力できる。

ROMボードはファミコン感覚ではめ込むだけ。非常に簡単に交換ができるのでよい感じだ。

株式会社トライ

今回の知恵袋は、トライタワーでおなじみトライ。NAOMIの価格などの情報もここでゲット！

http://www.try-inc.co.jp/

参考価格

品目	価格
NAOMI本体	¥60,000
コンバータキット	¥25,000
DC/DCコンバータ	¥25,000
I/Oボード＋電源	¥25,000
C型パネル	¥18,000

※価格は変動の可能性があります。

ゲー事典 **ネタくれー！**……みなさんお便りありがとう。全部読んでます。で、な、なんとホントに基板達人が出現した。ループレバー、ベラボースイッチ、ハンドル、ペダルなどの特殊コンパネを自作した三重県・山本君だ。とゆーわけで、彼にちょっと極意を聞いて、できれば記事にしてみたいと思う。そのほか、このページに原稿を書いてみたい人とかも募集してみたり。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1985年／昭和60年

コナミ

グラディウス/GRADIUS

- 開発元　コナミ
- 発売元　コナミ
- ジャンル　シューティング
- 操作系　8方向レバー3ボタン

システムボード	バブルシステム
CPU	68000×1 Z80×1
サウンド構成	コナミ音源 + AY-3-8910 × 2
表示色数	最大2048色
スペック	コナミハーネス(改)・2枚基板+バブルカセット・±5V±12使用

「泡と消えた」バブルシステム

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

これが独特の厚みを持つ音を奏でるコナミ音源チップ。ほかにAY-3-8910を2つ搭載。

本邦初公開？　富士通のチップで固められたバブルシステムカートリッジ基板。

バブルカセットを冷却するファンを搭載。この頃の基板にファンは珍しい。

用語解説

バブルメモリ：当時、カセットテープに替わる記憶媒体としてフロッピーディスクが登場したわけだが、その影ではこのようなインディな記憶媒体があったことも忘れてはいけない。「T字型の素子」を組み合わせて、その素子間にビットを置いていると技術雑誌で読んだことがある。FMシリーズの純正外部記憶メモリとしてちゃんと発売された記憶媒体だ。使った人いるかな？

ROM版：90年秋、バブルメモリをROM化した、いわゆる「バブルシステムROMボード」が登場する。当時書きこみ不能(修理不能)の基板に対して交換修理代¥15,000かつ期間限定で出まわった。もちろん安定度は高く、立ち上がりも早いので、その基板欲しさにバブル基板をわざと壊して修理に出すが、結局プログラム書きこみで直ってしまったという話は、耳にたこができるほど聞いた(当然実行もした)。

Details

HARDWARECHECK

4種の電圧を必要とし、起動時にカセットのプログラムを本体に読み込むという方式のため、非常にクセのある基板です。その反面、4作ながら名作珍品大型とバラエティに富んだラインナップとそのカリスマ性から、一度は手にしたい基板だったりします。

記憶媒体に使われている「バブルメモリ」は富士通が開発したものなのですが、いかんせん電気的に弱くて、よくプログラム飛びが生じました。美点欠点を併せ持った魅惑の基板です。

カートリッジは、ほぼネオジオROM同等の大きさ。ただし金属製で重い。

君は知っているか？

「グラディウス」のゲームシステムは説明するまでもありませんが、似たパワーアップ方式を採用したゲームにスラップファイト(タイトー)があります。この方式に興味がある方はプレイしてみるといいでしょう(縦シューですが)。

グラディウスは非常に奥が深いゲームとなっていて、当時のゲーマー達がとりこになりました。「保険」とか「復活」など、このゲームから生まれた用語が多いことも、それを裏付けています。

バブルシステムシリーズには、他に二人同時プレイシューティングの始祖存在「ツインビー」、ナムコのポールポジションの筐体用の改造キットとして発売された(当時コックピット筐体を作る技術がなかったせい？)レースゲームの「RF2」、そして問題作(？)ロボット対戦格闘の「ギャラクティックウォーリアーズ」があります。「ギャラクティックウォーリアーズ」はリリース数が大変少なく、また壊れても直されることが少なかったため、その存在は非常に貴重といえます。

画面調整ができないとゲージが見えないというトラブルも。

本基板のOP価格は、当時では破格の35万!!　高価な基板を活かすため、後にコンバージョンキット「ライフフォース」、「にゃんにゃんパニック」、「シティボンバー」、「ブラックパンサー」がラインナップされた。このうち「ブラックパンサー」は、中古基板の流通に10年以上関わってきた私でもを目にしたのはたったの一回。「ドラキュラハンター」ですら、10枚以上裁いたのに……。

無作為に集計！　無謀に発表！

無差別絶讃十傑集

第11回テーマ　目への影響

ピカチ事件から約3年が経った今だからこそ、ここであらためてゲームと人体への影響を考えてみるべきなのではないでしょうか？　それとは違うっぺえのも入っていたりするようですがね。

C・LAN presents

一進一退!　アルカディア編集部が選ぶ　目に悪いゲーム十傑　TOP10

順位	タイトル	部分／メーカー
1位	ゼロウイング	ゲーム全般 東亜プラン
2位	マジックソード	全般 カプコン
3位	ノヴァ2001	全般 UPL
4位	スクランブル	全般 コナミ
5位	ストリートファイターIII	ブロッキング カプコン
6位	スペースハリアー	ASUTEなど セガ
7位	バツグン	全般 東亜プラン
8位	X-MEN VS. STREET FIGHTER	ハイパーコンボ、ヴァリアブルコンビネーション カプコン
9位	沙羅曼蛇	2面&5面（復活時） コナミ
10位	グロブダー	全般 ナムコ

光モノの雄たち

どうもお世話さまです。ぼうぜるマサラです。ところで、ゲームにはやっぱり演出が大切ですよね。でも何事もやりすぎは禁物。……と唐突かつわざとらしく切り出しつつ、今回のテーマへとつながるわけです。それは「目に悪い(悪そうな)ゲーム」！

画面が無意味に点滅したり、ことあるごとにフラッシュするなど、いかにも～な現象が頻発するゲームを集めてみました。97年末に起きたピカチの癲癇事件以降、しばらくは過剰演出が自主規制気味でしたが、今もそれが続いている……かどうかは謎です。さしあたり、注意書きはぐっちゃり増えた気がしますが。

規定に関してはほぼいつもどおりですが、続編、続々編でも、目に厳しいものが多かったりするので、シリーズものは1個まで(にした)。フラッシュ等の頻度が高いものほど順当に上位にきていますが、最終結果を見ると、(俺は)昔多かったカラーパレットを最速で変えるピカピカも重視したようです。眩しい銀色っぽいヤツです(わかる?)。でも実際見ると、実はそれほどでもなく、イメージ先行でわりをくってしまった感のあるタイトルもあります。ごめんなさい。そんなわけで独断と偏見に満ち満ちた、目に厳しいゲーム十決の発表なり。

あ、みんなゲームで遊ぶのは1日1～2時間ね(一応)。モニターからもなるべく目を離して遊ぶよーにしよう！

シューティング最強し　10位～5位

10位はナムコの『グロブダー』。爆発パターンが例の銀ピカ&誘爆しまくりで○。今見るとそーでもないが、ゲーム自体がかなり激しいのがなんか決め手になったっぽい。

9位は『沙羅曼蛇』。最強装備だと一瞬で倒してしまうものの、2面と5面に出てくるフラッシュっ敵はほっとくとかなり凶悪。厳しげ。

8位はお約束の感もある『VSシリーズ』を代表(させた)。ピカチ前だし、このあたりがもっとも奔放にやれてた時期か。でも『マヴカプ2』などを見る限り、現在もなかなかがんばっている(よう)。

7位は東亜プランの『バツグン』。青紫っぽい独特の色使いが後期の東亜を象徴するカンジ。Aタイプの最強弾数は強烈！　って今回のテーマから外れたところでもポイントを稼いだ(ことにした)。

6位。セガの『スペースハリアー』。スクロールが速くなる後半では、(個人的に)視線を中央に固定せねばならず疲れた。中でも14面のアシュートはスクロールだけでなく、画面が暗くなり、黄色く点滅するビンズビーンを避けなくてはならず、本格的にブルーベリー所望といった趣だった(根本的に違うか)。

5位は『ストIII(シリーズ代表)』。全体的には過剰演出が抑えられた作りだが、SA連続ブロッキングの目を見張りっぷりは相当なものだ。こりゃ稼ぐと大変だ～。

東亜プラン初V！　4位～1位

4位は縦画面横シュー『スクランブル』。80年発売。少し進むたびに画面全体の色が変化。緩慢だが非常に安定した現象を評価した。昔はこういうゲーム多かったんだけど。

3位はUPLの全方位シューティング、『ノヴァ2001』。UPLといえば『忍者君 阿修羅の章』や『ミュータントナイト』など、銀ピカフラッシュゲーの多いメーカー……と思いきや、実はそこまで強烈ではないことが発覚！　だがイメージはなんとか残したく、比較的光り度の高いノヴァが選ばれた(選んだ)。任意スクロールで画面がグラグラしやすいのもポイント。

2位はカプコンの『マジックソード』。武器や盾など光るブツが多く、稼ぎ&回避のメインとなるゼニデインを使うと画面全体がブレます。じっくり見るとかなりのもの。

栄光の1位は東亜プランは『ゼロウイング』。プレイした人はピンと来るであろう、ザコを1機倒すごとに起きる赤い画面フラッシュは圧巻!!　ゲーム中はフラッシュしっぱなし。文句なしの優勝だ!!

ずっと遊んでいると気にならなくなってくるのが不思議よね。

スラング工房　～ありがち空目ミニッツ～

「ト＝bit」はライト、"ト"はその前にきているアルファベットのローマ字表記の「ア段音＋い」と発音するのが定着しています。そんなわけで「病原体」を表わす英単語「virus」は、ウイルスvsビールスvsヴァイルスだとホントはヴァイルス優勢ながら、現実はウィルスという不条理な近況です。ちゅーか、なんか最近は「英語の発音とローマ字のギャップ」みたいな内容が続いてるので、このモードからはとっとと脱します。

以前、音引きを省略する(例・スーパー→スパ)、頭の文字を取ってつなげる(例・ドラゴンバスター→ドラバス)といった略語の例を紹介しましたが、編集部では上下反転&音引挿入という芸能界用語的活用ががっつり定着して久しい感があります。

例えば、「飯（メシ）＝シーメー」とか「ジュース＝スージュー」、「コーヒー＝ヒーコー」といった具合です。なんか飲食物がやたら多いですね。みなさんはどうですか？　やっぱり普通はそんなに使わないのか、というか危惧もありつつ、ぜんぜん略語になっていないのがかなりツーナーなところです。

英語発音逸脱はいいんですが、またサブタイトルの「空目」とは全然関係ない内容になっていますね。猛省。(つづく)

ゲー事典　今回の「目に悪い(悪そう)」というテーマを、あくまで仮にピカチっぽい画面イフェクトと解釈するにしても、実はそれと目への影響は微妙に違うような気もします。まあ目に悪いのはゲームにしてもテレビにしてもワープロにしても何ら変わらないので、半日パソコンに向かったんならゲームを1時間に抑えてもあんまり意味ないって言うか……そなかじDEATH。

-PARSEC 14-ここから物語が始まる。

OLD GAME MUSEUM

撃ち返し弾

TEXT：RED

ギャプラス、グラディウスetc.……異常とも言えるパワーアップを手に入れたプレイヤーを襲ったのは、その破壊力を逆手に取った恐るべき攻撃だった……

マニア殺しの危険な発想 極限の攻撃力を封じる「撃ち返し弾」

今回のお題である「撃ち返し弾」というのは、破壊した敵が消滅する際に撃ってくる弾のこと。敵が自発的に撃ってくるのではなく、プレイヤーによって破壊されると撃ってくるというのがポイントで、感覚的には、破壊された敵が弾に変化して飛んでくるかのような印象を受ける攻撃だ。

もちろんこれは、すべてのゲームにある攻撃ではないし、あっても2周目以降の高次ステージ専用の攻撃である場合がほとんどだ。初心者にはあまり縁の無いものかもしれないが、シューティングゲームをやり込んできたプレイヤーならば、何らかの作品で経験したことがあるのではないだろうか。近年の作品では、彩京シューティングの2周目には様々なかたちで盛り込まれており、プレイヤーを苦しめて（楽しませて?）いる。

今回は、この「撃ち返し弾」のルーツや、その進化の過程などを振り返ってみることにしよう。

起源

一般的に「撃ち返し弾」の起源とされているのは、80年代に新日本企画（後のSNK）が発売した、「サスケVSコマンダー」である。敵、自キャラとも忍者の、純和風(?)の固定縦画面シューティングで、当時はわりと人気のあった作品だ。

この作品の場合は、撃った敵忍者の死体（当然、当たるとミスとなる）がドサドサ落下してくるというもので、厳密には「撃ち返し弾」ではない。だが、ゲーム的な側面から考えると、これはまぎれもなく「撃ち返し弾」の原型であると言える。

84年にナムコが発売した「ギャプラス」になると、現在の「撃ち返し弾」に、より近いものになっている。この作品においても、敵が撃ち返してくるのは通常の敵弾ではなく、「ビーンカード」という四角形の物体だった。ゲーム性から見たその存在理由は、以降の「撃ち返し弾」のそれと、ほぼ同じものとなっていた。

存在理由

「ギャプラス」以降は、グラディウスシリーズを中心とするコナミシューティングにおいて、2周目以降に「撃ち返し弾」が発生するのが定番となり、マニアを熱くさせた。「撃ち返し弾」という言葉自体も、おそらくはこの時期に、「グラディウス用語」として生まれたものであろう。

「ギャプラス」「グラディウス」のころから「撃ち返し弾」が存在するゲームが増えた。それはこの時期、急速に自機のパワーアップが過激化したことと深い関係があると見ていいだろう。

この手のシューティングはパワーアップすることによって、自機の弾が画面中を覆い尽くすほどの攻撃力を備えられるのがウリ。自機の移動スピードを上げるパワーアップが存在することもあり、ほとんどの敵を出現即破壊していける場面も少なくないのだ。

もちろん、このような破壊力まかせの出現即破壊プレイは気分がいいし、なにより攻略の方針として理にかなっている。

本文中でも少し触れているが、彩京ゲームの撃ち返し弾もかなり工夫していて奥深い。画面上の方で撃つと2WAY撃ち返し弾になり、下の方で撃つと単発の撃ち返し弾になる敵とか、加速する扇弾を撃ち返し弾として使うとか。最新作ドラゴンブレイズでは、なぜか撃ち返し弾**だけ**弾のデザインが違い、グラディウスシリーズの弾にそっくりなのだ。

撃ち返しヒストリー

■サスケVSコマンダー

敵の忍者に手裏剣をヒットさせると、死体(?)となって落下。プレイヤーがこれに接触するとミスになる。この写真は、死体に当たって主人公のサスケがやられている決定的瞬間である。

■ギャプラス

6匹の敵キャラを味方にした状態。攻撃力はすさまじいが、自機の移動範囲も大幅に制限されるため、味方にした敵も次々に被弾して消えていく。

14面以降になると「ビーンカード」が発生。攻撃力まかせで考えなしに敵を撃つと、とても避けられないような状況に追い込まれる。

■沙羅曼蛇

沙羅曼蛇5面のザブⅡ。自機を囲んで突進してくるため、撃ち返し弾が大問題になった。が、左右移動だけで簡単に避けられることが判明。この避け方がなかったらどうなっていたことか。

■グラディウスⅢ

グラⅡ時代「結晶が撃ち返したらやばかったよね」などと冗談を言っていたら、グラⅢの泡はバッチリ撃ち返してきて唖然。装備によっては、撃ち負けて押しつぶされることも多いというのに。

しかし、そういったプレイだけで先に進めてしまうのでは「弾避け」という、重要なシューティングの楽しさが薄くなってしまうのもまた事実。

「撃ち返し弾」というものは、自機の過激なパワーアップの面白さを活かしつつ、上級者向けの「避け」という要素においても、高度なゲーム性を引き出せる可能性を秘めていたのである。

攻略的側面

「撃ち返し弾」によってゲーム性が高められる大きな要因は、敵を倒すという単純な行為に対して、どう撃つか？ いつ撃つか？ そもそもまったく撃たないほうがいいのか？ といった、さまざまな試行錯誤や戦略が介入する余地が生まれるところにある。しかしこれが、強力な自機に出現即破壊プレイを許さないがため、ただ単に敵を硬くしたようなゲームだったら、こういう発想は生まれない。「硬い〜」とか言いながら、ボタンを連打するしかないわけだ（別にそういうゲームがつまらないとは限らないが）。

「グラディウス」の2面のボス前、悪名高き「ザブ」地帯は、「撃ち返し弾」によって2周目のゲーム性がガラリと変わった代表例と言えるだろう。「ザブ」地帯というのは、耐久力もなく、自発的には弾を撃ってこない「ザブ」というザコが体当たりしてくる場面のことだ。1周目は撃ちまくっているだけでなんの問題もない。ところが2周目以降、1機あたりたった1発の「撃ち返し弾」がくるだけで、地獄のような難しさに……。

フルパワー時に撃ちまくるべきか、避けに徹するべきかで、当時のマニアは頭を抱えていたのだ。

大旋風

これは余談になってしまうが、自機に強力な攻撃手段を与えながら、出現即破壊という攻略への対策がなされていなかったゲームがあった。その、意外な攻略法が成立してしまった例を紹介しておこう。

89年の「大旋風（タイトー／東亜プラン）」がそれに当たる。オーソドックスな縦スクロールシューティングなのだが、ボムにちょっと特徴があった。ボムボタンを2連打すると、通常のボムとして使用でき、1回しか押さない場合は、援護機の編隊が出現してショットを撃ってくれるというシステムである。

この援護機が強かった。そして意外にショットが強力だったため、展開した援護機の攻撃＋画面一番上に張り付かせた自機で、ほとんどの敵を出現即破壊できる場面が多かったのだ（もちろん、高次周でも通用する）。

はっきり言ってこのパターン、端から見ていると色々な意味で「？」という感じだったのだが……。とにかくこれが決め手だったことは間違いなく、ハイスコア集計も1回目で1000万点が達成され終了、という実にあっけないゲームであった……。

開発者は、このような遊ばれ方（攻略）を想定していたのであろうか？

オールドゲーム設置店舗募集

「オールドゲームミュージアム」ではオールドゲームコーナーを設置している店舗を応援します。掲載希望の店舗さまは店舗名・連絡先（TEL、FAX、E-Mail）・店長名・担当者名・現在設置しているオールドゲームの数およびゲームタイトルを官製ハガキに明記して下記の宛先にお送り下さい。

オールドゲーム　タレコミ募集

俺の知っているあそこにはこんなゲームがあるんだぜ……といった具合に、店舗にあるオールドゲームのタイトルとその店舗を教えて下さい。マニアゲー大歓迎!! 官製ハガキにゲームタイトルとアクセス方法（右の店舗紹介に書いてあるような感じで）、そして店舗周辺のMAPを描いて送って下さい。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
オールドゲームミュージアム　係　まで

【ゲームセンターリンリン】
〒360-0846　埼玉県熊谷市拾六間725-1
TEL／048-533-3054
アクセス方法／JR高崎線「籠原」駅より徒歩10分（駐車場20台あり）
●主なレゲータイトル
R-TYPE、ブラッドブラザーズ、ワンダーボーイモンスターランド、大魔界村、ファイナルファイト、スペランカー、アルゴスの戦士

【トライアミューズメントタワー】
〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋葉原駅より徒歩5分
●主なオールドゲーム
リクエストによる

【ゲームスタジオキューブ】
〒166-0003　東京都杉並区高円寺南4-26-12　B1F
TEL／03-3315-4448
アクセス方法／JR中央総武線「高円寺」駅より徒歩30分
●主なレゲータイトル
R-TYPE、アルゴスの戦士、イメージファイト、空手道、奇々怪界、クォース、ゲイングランド、最後の忍道、グラディウスⅡ、スプラッターハウス、ソロモンの鍵、戦いの挽歌、ドラゴンバスター他多数

撃ち返し弾って、たいてい2周目以降に設定された攻撃なんだけど、パロディウスだ！では、1周目から撃ち返してくる。無理矢理ランクを上げれば2面で撃ち返しを出させることもできる。まあ、このゲームの場合はさらに凶悪な「時間差撃ち返し弾」が2周目に控えているんだけどね。

第11号
平成12年11月30日発行
担当：はまー

『ギルティギア ゼクス』の連続技は、キャラごとの色が強く出るんでかなり楽しいです。もうすぐDC版も出るし、まだまだこれから！

combo BBS 連続技掲示板

C VS. S の連打技パワー溜めキャンセルや GGX の足払いフォルトレスキャンセルなど、いかにもこのコーナー向けなネタが見つかりつつあってイイ感じ（笑）。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000：真吾

●ジャンプD→近距離立ちC→➡＋B→毒咬み 未完成→STマキシマ→（相手の後ろへ回って）駈け鳳燐→朧車 未完成→STマキシマ→駈け鳳燐 ※ST＝ストライカー

画面端限定の即死コンボ。朧車の3段目が出たときのみ成立します。ストライカーを呼ぶタイミングは、毒咬みの直後と、朧車の3段目がヒットした瞬間です。近距離立ちCからでも、最後の駈け鳳燐のあとに朧車を出せば大丈夫です。運が絡むあたりが素敵ではないでしょうか？（笑）　（埼玉県　MNRさん）

STマキシマと言えば、掴んで持ち上げる瞬間に重なって技を当てると「地上技がめくりでヒットする」という現象があったような。ノックバックが大きめのゲームだけど、これを使えば「強→弱→強」の目押し連続技ができるかも!?

ギルティギア ゼクス：闇慈

●➡＋K→S風神→近距離立ちS→陰→ダッシュ立ちP→陰→ダッシュ｛しゃがみP→近距離立ちS｝→陰→低空空中ダッシュ｛K→S→HS｝→｛しゃがみP→近距離立ちS｝→陰→低空空中ダッシュ｛S→HS→針・弐式｝

画面端でディズィー相手に入りました。ゲージを使わずカウンターも必要ないコンボとしては、かなりの威力ではないでしょうか（最初のほうは趣味が入ってますけど）。注意点は、最初の低空ダッシュはできるだけ低い位置で行なうことです。高いと着地後のしゃがみPが落下前に入りません。（東京都　にゃんこハメさん）

陰～陰は、キャラごとに微妙な違いが出るので研究しがいのあるところ。上記の低空ダッシュ法を応用すれば、ジョニーやポチョムキンなどの重いキャラにも陰～陰が入るようです。また、ゲージを使えば「陰→低空空中ダッシュ｛S→HS｝（ロマンキャンセル→）ジャンプS→近距離立ちS→陰」もほぼ全キャラに安定します。

カプコン VS. SNK：舞（EX）

●ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→弱龍炎舞→MAX超必殺忍蜂

画面端付近限定です。弱龍炎舞をヒットさせたあと、ダウン直前の相手をMAX超必殺忍蜂で拾います。このほかにも「しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→MAX超必殺忍蜂（ノーキャンセル）」、「（画面端と端に離れて）弱花蝶扇→MAX超必殺忍蜂→水鳥の舞」、「しゃがみ弱Ⓚ×3（→遠距離立ち弱Ⓟ）→水鳥の舞」などが入ります。　（千葉県　ムサシさん）

投稿全部合わせて一本、てな感じで。『C VS. S』のノーキャンセル系連続技、やってることは地味なんですが、どうも安定しないですね……（自分だけ？）。ゲームスピードを変えられる処理にしているためか、最近では珍しくアナログな感覚がします。

SECRET COMMAND DATA BASE
～形意拳コマンド集～

台湾産中華拳法対戦格闘、形意拳（シンイーケン）。本誌でフォローできなかった隠し要素をここで密かに紹介。キミの近所のゲーセンにはまだあるかな？

●いきなり最終ボス戦
クレジット投入後、タイトル画面で「A、B、C、D、→、→」と入力してからスタート。キャラをAボタンで決定しつつ、Aボタンを押しっぱなしにする。

●挑戦者出現
最初の4試合をすべて超必殺技（もしくは分身攻撃）でKOフィニッシュすると、5試合目の前に挑戦者が乱入してくる。なお、乱入してくるキャラは使用キャラごとに決まっている。

●エキスパートモード
稼動開始から1カ月が経過し、タイトル画面に表示が出ていれば選択可能。クレジット投入後、タイトル画面で「A、B、C、D、↑、↑」と入力し、ABCD押しっぱなしでスタート。

●クレイジーモード
稼動開始から3カ月後に使用可能。クレジット投入後、タイトル画面で「A、B、C、D、↓、↓」と入力してからスタートし、キャラを決定した直後に「↑＋ABCD＋スタート」。

●十三妹（サオジン）使用
稼動開始から20日経過、または99クレジットリリースで使用可能になる。外見は普通の村娘といった感じ。

●十三妹コマンドリスト

■特殊入力技　→＋C

■特殊連技　A→A→B→C

■必殺技
- 拳掌交加……↓↘→＋A or C
  Aは中段。Cは最後に疲れてしまうが、このモーションはほかの必殺技でキャンセル可能。
- 淑女過街……↓↙←＋B or D
  Dはヒット時にロックしてパンチを繰り出す。
- 前進突刺……↓↙←＋A or C
- 花拳綉腿……→↓↘＋B or D
- 天花亂墜……→↓↘＋A or C

■超必殺技
- 寶之林萬歳……↓↘→↓↘→＋A or C
- 鐵傘穿心……↓↙←↙↓↘→＋A or C

■分身攻撃
- 分身攻撃A……↓↙←＋BC同時押し
- 分身攻撃B……↓↙←＋BC同時押し

こんぼ昔話 ～補正あれこれの巻（後編）～

なにもダメージを減少させるだけがコンボ補正とは限らない。表向きはプレイヤーに希望を与えつつも、死角から破綻を回避させる……。そんな「技あり」な補正のシステムを見ていこう。

●浮き方が変化

空中コンボがメインとなる3D格闘では、地上でのループよりも「浮きっぱなし」になってしまうことのほうが深刻。そこで、「ヒット数が増えるほど浮き直す力が弱くなる」という補正が登場する。『鉄拳』シリーズではほぼ常識で、さらに横方向へ吹き飛ばす力も増えていくため、空中コンボでループすることはないと言っていい。

なお、この補正は2D格闘にもフィードバックされ、『ジョジョの奇妙な冒険』や『ギルティギア ゼクス』など、空中コンボにすべての打撃技を使えるタイプのゲームで採用されている。

●そのほかの特殊な補正

『ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～』では、地上コンボを一定数以上続けると「のけぞり時間」の後半が無敵になり、コンボが途中から入らなくなるシステムになっていた。もっとも、一部のコンボは技同士のつなぎが早いため、補正の影響を受けても入ったのだが。

『ワールドヒーローズパーフェクト』では、自分と相手との体力差が開くほど、ダメージ補正がキツくかかるようになっている。そのため、開始直後に超絶連続技を決めてもあまり減らず、負けている相手の基本コンボがそれに匹敵するぐらいの威力になってしまったりする。

『ストリートファイターⅢ』では、相手を気絶させてもヒット数が継続され、気絶値のみ補正の影響を受ける。つまり、一発気絶のコンボを連続で決めても、再度気絶することはないのだ。

最近のものになるが、『カプコン VS. SNK』では、空中コンボの成立を「空中コンボの何段目か」「その技（おもにスーパーコンボ or 超必殺技）が何段目まで空中コンボに使えるか」という2点でチェックしている。1つの技でループが成立しそうなタイミングでも、その技に設定された空中コンボ段数を超えると空振りしてしまうのだ。

情報求ム！
●**連続技掲示板**……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦向きか否かは関係ナシ！　旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。
●**基板の裏側**……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バ○とも言う……）が中心だ。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

11

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G-ピコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
酔っ払ってノートPC、imode、PHS、財布をすられました。「死んでみようかな」と呟いた日々を思い出しました。次の日、サンタ仕様のキャミィが100円で取れました。君はきっとどうしようもない僕に降りてきた天使。
dragon@blue.interq.or.jp

こんな狂った主張でも君に届くことを信じている。後で後悔したくないからね。

「でも、やるんだよ！」by根本敬。

くっしえっっしえっしえっ。

「ガンスパイク」2周しましたよ！ もちろん愛しのハニィことキャミィと共に。1プレイ1コインで正しい「THE END」の文字を読める喜びも大きいけど、2-10まで用意された舞台いっぱいを使って2人の時間を楽しめたことがもー嬉しくて嬉しくて。

2人の愛には色んな障害がありましたよ。僕は喫煙しながらプレイが大好きなんですが、たまに「ケムい。やめて」と無表情なままキャミィが言うんですよね。すると火炎放射やボスの打撃を避ける時に限って、いま世界で僕が一番望んでいるレバー入力をシカトするんですよ三つ編みのキラー・ビーが。悲痛な叫びと共に倒れるキャミィ・ホワイト隊長（出世おめでとう…）。「それどころじゃない！」君も痛い。僕も痛い。僕の呼吸器を気遣うあまり、自分まで傷つけるなんて……その日は自分への罰として、楽しみだった晩ご飯のハンバーグカレーを抜きました。好きなお酒も飲まずにベッドに入り、キャミィに聞こえないように声を押し殺して泣きました。

君と過ごした時間が、僕だけの幻想でありませんように。

さすがに芸風に合わないテキストを書くのは疲れる。

バカな妄想はさておき、2周クリアの事実は素直に喜べる。今までの歴史の中で限りない数の奴らが現実と衰えを知り、力なくつぶやいてきたであろう「もう現役じゃない」という言葉を吐く機会が伸びたことに感謝しながら。

クリア時のスコア約160万、評価はAプラプラ、30分強のプレイ時間。ふと思う。東京でのゲーセンの営業時間は朝10時ごろから日付が変わる前後までの18時間から14時間。俺や他の上手なプレイヤーが居座って遊び続ければ店に入る日銭は千円札一枚にも届かない。それに、これだけ働いて時給100円かあ。ゴメンよキャミィ。

ホンネカ含めて、ゲームに関する情報はそれこそ掃いて捨てるほど溢れかえっている。情報の垣根がなくなった今、ネタはあらゆる場所から入ってくるし、まるで正反対のコトが書いてあったりする。業界ニュースを載せないゲーム雑誌なんてないでしょ？ 情報の混沌を目の前にして思う。ビデオゲームも健全なジャンルになったものだ。これは皮肉じゃないぜ。

真実は一つとは限らない。君の立場からすれば君は正しいし、僕の立場からすれば僕は正しい。正しいことなんて誰にだって言える。あらゆる人が知り、あらゆる人が発信できる新世紀。情報を送受信する層は間違いなく拡大してるのに。俺だって胸躍らせる新作の話だけ耳に入ってくるなら、どんなに楽で嬉しいか。しかし現実にビデオゲームはまるで遊ばれてないし、入荷に関係なくゲーセンの空気は冷え切っている。

ソフトはいくらでも手に入る。ゲーセンに行けば最新ゲームが確実に入荷されている。真偽はともかく刺激的なネタを知ることもできる。

東京にいる限りビデオゲームの希望はいくらでも見える。ただ、ビデオゲームの現実だけが見えない。

声なき声。なんて幻想だ。サイレントマジョリティが日常を変えた例なんてない。それと同じぐらい100万本達成という数字も今や幻想と知るべきだ。宣伝費はミニマムに近い数字なのにネットを介した口コミ（プレイヤーと開発者の垣根がないのが最大の特徴）だけで5万本を突破した、九州発の「ガンパレード・マーチ」に学ぶべき点は弱小ゲームメーカーだけでなく、我が世の春を謳歌するトコにだって間違いなくあるはず。

千円札数枚でお釣りが出る廉価版のプレステソフトなんて誰も売りたがらない。最新タイトルの基板を筐体付きの価格で入荷したって元が取れる保証は何処にもない。

小学生そして愛好家ですらゲーム屋になりたがらない現実も含めて、犯人探しの真実よりも他にやるべき現実があるはずだ。

大ヒットを、ミリオンを目指すなど言ってるワケじゃないよ。今年あれだけ売れたRPG2本が、今や速攻で忘れ去られているのが現実なの。業界の動向を気にしつつ、したり顔で現状の分析を行い、いざゲームを遊べばそんなトコで欲情すんじゃねーよと初心者をあざけ笑い、自分が好きなジャンルには無意識のうちに勃起する。そんな業界クンを僕は笑えない。そしてカヤの外にいる者から、ビデオゲームは飽きられるのではなく確実にそっぽを向かれ始めている。断言するよ、送り手側はゲームで食えないと判断したら明日にでも別の良いブチを探そうとしているのに。

当たり前だけど、それが「あっち側」にとっての真実であり現実だ。

もっと早く気付くべきだった。ウチらがコイン一枚の義務によって受けられる恩恵は、大きすぎるということに。明日も、今日と同じビデオゲームを遊べる保証なんて何処にもない。

情報という名の真実が手に入る現実は闇を切り裂く剣なのか、お互いを傷付け合う矛と盾なのか。それを確かめる最善の手段は分かりきってるだろ？ 金がある奴はゲームに金を使え。愛がある奴は愛をゲームに注ぎ込め。こんな狂った主張でも君に届くことを信じている。後で後悔したくないからね。

「打ちのめされる前に
僕ら打ちのめしてやろう
僕ら打ちのめしてやろう」

熱にうなされたように、僕は毎日この歌を口ずさんでいる。

追記：こんな日々でも、九十九百太郎氏の新曲が「ぶるま～2000」なんていう情報が入ってくるから、まだまだビデオゲームはやめられない（ちなみに、期待を裏切らない音色で大満足。内容も爆笑モンだったし）

編集者談！ 所詮遊びだし、人のお金の使い方をとやかく言う筋合いはない。ただ、1本300円のレンタルより、約5分100円の映画館をとる（レンタルもしちゃうけど）。たった1度の人生なんだから、こだわりを持ってみてもいいのでは？ こういう時代だ。「それでもオレはアーケードゲームをやる」……今こそアーケードゲーマーは、それを生き様にしちゃってもいいんじゃないかな。気負いすぎ？

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

今月の超特価品

SNKハイパー64TFV
(液晶付)
¥29,800
(送料・消費税別途)
限定10台
※ソフトは在庫処分なら選択可能

SNK スーパーネオ29
(4スロット)
¥18,000
(送料・消費税別途)
限定10台

SNK スーパーネオ29
¥10,000
(送料・消費税別途)
限定25台

SEGA NEWアストロシティ
(2L12B)
¥20,000
(送料・消費税別途)
限定40台

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

ビデオ筐体はテッシンにおまかせ

・分割払いは最高60回までOK!
・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

お気軽に!
少し不便ですが遊びに来て下さい。
大阪市東住吉区今川6-3-27

JR東部市場前
杭全交差点
地下鉄谷町線
阪神高速14号松原線
駒川中野
駒川出入口
今里筋
R25
なみはや銀行
DUO
TSC
ニッサン
内環状線
大阪トヨペット
仏光殿
平野出入口
白鷺公園
平野交差点
中野中学
平野

※阪神高速駒川及び平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

最新情報は テッシンクリエイト ホームページへGO!!

http://webshop.to/tsc

CAPCOM

タイトル	価格
カプコンVS SNK	好評発売中
ストIII 2ndインパクト	8K
ジョジョの奇妙な冒険2(PCB)	6K
ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	4K
ストライダー飛竜2	14K
ソンソン(Jハーネス付)	13K
1942	5K
ワンダーIII	20K
バース	12K
スト2ダッシュターボ	7K
CP II マザーボード	4K
ストZERO3(B)	7K
ギガウイング(B)	18K
サイバーボッツ(B)	10K
ヴァンパイアセイバー(B)	2K
パワードギア(B)	15K
X-MEN(B)	3K

KONAMI

タイトル	価格
コナミ80'アーケードギャラリー	27K
クイズドレミファグランプリ3	20K
ハイパーアスリート	7K
コナミのピンポン(Jハーネス付)	20K
少林寺への道	20K
リーサルエンフォサーズ	12K
タイムパイロット84'	5K
・ザ・ハスラー	12K
・ワールドサッカーチャンピオンシップ	7K

NAMCO

タイトル	価格
・鉄拳2 ver.B	14K
・モトス	30K
・ボスコニアン	12K
・パック&パル	30K
・タンクフォース	20K
・ニューラリーX	25K
・ファイナルラップR	20K
・クラシックコレクション	18K
・ソウルエッジverII	15K
・ソウルエッジ	9K
・F/A	11K
・ゼビウス3D/G	6K
・コズモギャングザビデオ	5K
・ゼビウス	6K
・ダンクマニア	5K
・ダンシングアイ	14K
・スーパーワールドコート	4K
・プライムゴールEX	5K

TAITO

タイトル	価格
・ルパン三世(純正)	65K
・フリップメイズ(G-NET)	105K
・RCでGO(コンパネ付・サブ)	10K
・スーパーパズルボブル(G-NET・サブ)	15K
・スラップファイト	12K
・ファイターズインパクトエース	15K
・サイレントドラゴン	7K
・フロントライン	10K
・ワードナーの森	7K
・ヒショウザメ	8K
・テトリス(Jハーネス付)	8K
・ダッシュ野郎	8K
・ヘビーユニット	9K
・サイキックフォース2012	4K
・クイズ世界はショーバイショーバイ	1K
・パズルボブル4(F3サブ)	4K
・パズルボブル3(F3サブ)	1K
・プチカラット(F3サブ)	0.5K

SEGA

タイトル	価格
・バーチャファイター3TB	2K
・バーチャファイター3	1K
・青春スキャンダル	18K
・ガルディア	10K
・テトリス	2K
・蒼 穹紅蓮隊(STVロム)	7K
・ガーディアンフォース(STVロム)	7K
・シェンリュウ(STVロム)	7K
・対戦タントアールサシッス!(STVロム)	5K
・プロ麻雀極S(STVロム)	10K
・レイディアントシルバーガン(STVロム)	7K
・ゼロガンナー(モデル2,ロム)	10K
・バーチャストライカー2(PCB)	10K
・ダイナマイト刑事2	22K
・上海 万里の長城(ロム)	13K

SNK

タイトル	価格
・KOF2000(ソフト)	(好評発売中)58K
・KOF99	7K
・KOF98	5K
・KOF97	5K
・ネオ・ボンバーマン	6K
・餓狼マークオブウルブス(ソフト)	9K
・ビッグトーナメントゴルフ(ソフト)	5K
・メタルスラッグX(ソフト)	12K
・KOF 97(ソフト)	7K
・将棋の達人(ソフト)	5K
・ネオ、ミスタードウ(ソフト)	6K
・ブレイジングスター	4K

その他

タイトル	価格
・Mr.Do2枚組	30K
・ブラッディロア2	35K
・ストライカー1945	9K
・ブラッディロア	18K
・スーパーリアル麻雀P7	8K
・チャタンヤラクーシャンク	17K
・五月陣戦3(P付)	40K
・雀々しましょ2	7K
・ジャンジャンパラダイス	12K
・上海III	9K
・デッドオアアライブ++	18K
・VS雀士ブランニュースターズ	15K
・上海真的武勇	9K
・クイズセーラームーン	18K
・キャノンダンサー	18K
・アクウギャレット	15K
・ジョー&マックリターンズ	15K
・バックファイヤー	15K
・ロボコップ	10K
・強行突破	10K
・雷電DX	14K
・豪血寺一族最強外伝	18K
・雷電ファイターズ2	28K
・ガンバード	20K
・ワールドラリー	12K
・ログイアン	12K
・華かんざし	38K
・天神牌	23K
・東洋の神秘II	33K
・戦国ブレイド	9K
・雀々しましょ	7K

価格は10月末時点です。価格は変動いたします。
★1Kは、1000円です。

TSC 有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間/10:00~21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
●銀行振込……入金確認即商品発送
●コレクトサービス……商品代引サービス
●分割払い取扱い
振込先 相互信用金庫本店(当)0464186

GAME CENTER MAP

日本縦断ゲーセン探検隊

担当：櫛太郎&ひで
情報提供：psy君、仲井六段さん

※記事中のデータは、取材を行なった10月下旬の内容によるものです。

北海道札幌ゲーセンを知る前に、北はルプシカムイエムシ以上に極寒、ということを知ってほしい。冬期に遠征をする人は、防寒対策をお忘れなく。それでは、札幌駅〜大通駅近辺をメインに、厳選札幌ゲーセンを紹介しよう。基本的に、見てるだけで楽しめる店が多く、大型店でも「ウチはアットホームにやってます」的な気質が見え隠れしていたぞ。ゲームを介して、道産子の心粋に触れよう！

◎第10章「札幌すすきの西五条のゲーマー」

NEWタイトルを完璧に入荷！

パワープラントプルプル

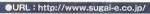
●札幌市中央区南3条西1-8　☎011-231-7032
●営業時間：（1F）11:00〜30:00　（2F、B1）11:00〜24:00
土日祝日10時〜

●**店員通信**「1F（プライズ等）、2F（ビデオ）、B1（メダル）と異なるフロア構成で、お客様を飽きさせない。キャンディプリントも好評」
●**調査報告**「どのメーカーの新作ゲームも、ほぼ100%入荷するスガイ（愛称）。しかも、発売日より早く入るので、地元ゲーマーがチェックに来る店。2Fのビデオ、音楽ゲームは計120台以上あり、マサオジャンプなどのカルトゲーもちらほら。1Fにはフリーなスタイルのシール製造機、キャンディプリントコーナーが学生に大人気。小物の貸し出しもあるぞ」

サービス&イベント情報
B1のメダルタイムサービス（土、日）、メダルレディースデイ（木曜日）、2F週替りサービス台、クリスマスはキャンディプリントイベントやります。

●**筐体傾向**：新型筐体の豪快な入荷は、「スゴすぎる」の一言。リッチすぎます！

イチオシ台 デスクリムゾンOX
店長が店員から「すごい物買いましたね」とツッこまれた作品。筐体組み立てを、ゲーマーたちが見守っていたぞ。ちなみに、10月31日の時点でのスピード入荷。

●URL：http://www.sugai-e.co.jp/

カップ焼そばが食えるスコア集計店

レタス702

●札幌市北区北7条西2-15-1　TMビル1F
☎011-737-6165
●営業時間：8:00〜24:00

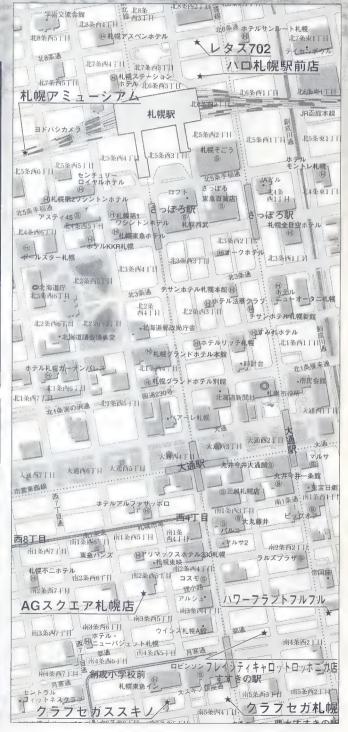
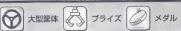
●**店員通信**「札幌中心部唯一のビデオゲーム1PLAY50円ゲーセンです（多分）……」
●**調査報告**「道内はもちろん、本州からもスコアラーが遠征に来るほどの有名スコア集計店。ゲームの機種はほぼビデオゲーム一本で、新作タイトルから集計未終了のレトロゲームまで多数配備。店内でカップ麺、ポテトチップスが販売されており、お湯入れ→飲食可。優しい人が多いそうなので、自然と常連になれるぞ」

サービス&イベント情報
連射装置、ノート完備。カップ麺（お湯無料）、ジュース等百円（税別）での販売。レゲーリクエスト有。アルカディアハイスコア申請受け付け。

●**筐体傾向**：ビデオゲーム一筋18年。若人から古参ゲーマーまで遊べるラインアップ。

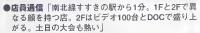
イチオシ台 ストリートファイターⅢ3rdStrike
レタスで一番ヒートアップしている対戦格闘がストⅢ3rdだ。土日の夜は、猛者が集まって店内はパンク寸前。ネットワークでは体験できない、アナログな空気を肌で感じてくれ！

トゥービッグな北海道で迷った時は、目的のゲーセンに電話をかけて道を訊こう。その際に「麻生（あさぶ）」を「あそう」、「発寒南（はっさみなみ）」を「はっかんなん」などと読み間違えると激しく減点なので注意。次の難関は駅の自動改札機だ。切符の裏面にはアタリ判定がないため、表を上にして入れないと容赦なくトビラが閉まる。指差し確認を心掛けよう。

アイコン野郎マクガイバー

 対戦格闘 ビデオゲーム 音楽ゲーム 大型筐体 プライズ メダル プリクラ 50円プレイ有 ビリヤード

スパイカーズの聖地in北国

クラブセガ札幌

●札幌市中央区南5条4-7　南興ビル1F、2F
☎011-512-1868
●営業時間：(1F) 10:00～29:00　(2F) 10:00～24:00

●**店員通信**「南北線すすきの駅から1分。1Fと2Fで異なる顔を持つ店。2Fはビデオ100台とDOCで盛り上がる。土日の大会も熱い」
●**調査報告**「スマートで清潔な店内が二重丸。スパイク9台（通信4台×2、シングル1台）、スラッシュ4台で構成されるスパイク部屋、競馬場データがあるDOC、レトロゲーム場などマニアックな遊び所満載！　各種ランバト（スターウォーズ、オラタン5.66、ギルティ）も実施中。対戦格闘の上級者が多いので、腕試しに行こう。ギルティ全国大会道予選開催地もここ」

サービス&イベント情報

バーチャロンオラタン5.66フリーバトル（4名以上、1人200円で1時間貸し切り）、得点ランキング（店内及び店舗HPにて掲示）、イラストボード有。

●**筐体傾向**：110台ものビデオゲームは、見ているだけでわくわくするネ。

イチオシ台　スパイクアウト&スラッシュアウト

プレイマナー＆ルールが筐体に貼ってあるのが親切。ファンならずとも、一度は足を運んでおきたいところだ。背もたれ付き豪華椅子（上級者専用）に座れる日を夢見てチャージ！

●URL：http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/hokaido/

鉄拳とオラタンのマニア集結

札幌アミューズィアム

●札幌市北区北6条西6-1-2　☎011-281-3606
●営業時間：11:00～24:00

●**店員通信**「充実のビデオゲーム数、そして魅惑のレゲーたち。当店はスタッフもお客さんもゲームに優しい人たちです」
●**調査報告**「常連、店員が気さくに話しかけてくれる店。ゲーム仲間を作りたいなら、ここがいいだろう。鉄拳TT、オラタン5.66の強い対戦相手を探すのもオススメ。入り口には筐体に組み込まれたフォーメーションZ（ファミコン）。開店と同時にストリートファイター・ザ・ムービーを客が遊ぶ。この妙なノリが最高だ。ハイスコアの練習に筐体貸し切りを利用すべし。22:00～23:00まで500円、対戦台は千円」

サービス&イベント情報

DOC実況させてあげる。連日19時より、日替わり1コイン2クレジット。店内ハイスコア集計、ビリヤード＆卓球は学生＆シルバー割引、小学生無料（要保護者同伴）有。

●**筐体傾向**：ビデオ、大型ともに充実。プライズマシーンの漫画景品がマニアック。

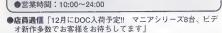
イチオシ台　鉄拳タッグトーナメント

鉄拳TT全国大会で名を馳せたプレイヤーもよく来るとか。スタッフにプロレスファンが多いせいか（笑）、ジャイアントグラム2000の対戦者も募集中だコノヤロー！

●URL：http://www20.freeweb.ne.jp/play/jisama

音楽ゲームと4人通信筐体で爆打ち

パロ札幌駅前店

●札幌市北区北7条西2-7-1　☎011-737-6886
●営業時間：10:00～24:00

●**店員通信**「12月にDOC入荷予定!!　マニアシリーズ8台、ビデオ新作多数でお客様をお待ちしてます」
●**調査報告**「客層は学生とサラリーマンが主体なので、昼時の12時～13時頃から人が増えはじめる。巨大ライブモニターが目を引く音楽ゲームコーナーには、グルーヴレベルの高いプレイヤーが集まるらしい。なぜか、麻雀王の4人通信対戦台が、順番待ちができるほど流行中。プライズはマニア向けのグッズが用意されているぞ」

サービス&イベント情報

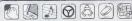
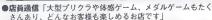
毎週日曜日は音楽ゲームのプレイ数アップサービス。新作プレイ数アップ（2日間プレイ数アップ）。100円2PLAY有。コミュニケーションノート、アルカディア完備。

●**筐体傾向**：ビデオゲーム、大型、音楽ゲームはかなりの数。2Fはカラオケ。

イチオシ台　音楽ゲームシリーズ

入り口付近に並んだ8台のビーマニシリーズ。テクニックを駆使して、道行く観光客にアッピール（札幌駅近い）！　北大の学生（推定）や、道庁役人ティーム（推定）がクールにキメていた。

脅級迫力の大型筐体館

クラブセガススキノ

●札幌中央区南5条西5-13-1　☎011-532-9055
●営業時間：11:00～32:00（2F、別館は～24:00）金土祝前日24時間営業

●**店員通信**「大型プリクラや体感ゲーム、メダルゲームもたくさんあり、どんなお客様も楽しめるお店です」
●**調査報告**「大型筐体＆プライズ＆メダル強化路線で、札幌セガと差別化したすすきのセガ。レースゲームを筆頭に、大型筐体が30台以上もあるぞ。2Fはメダル（スターホースが人気）、1Fのプリクラとプライズも豊富。すすきのに飲みに来た一見さんでも、朝まで楽しめる店だ。別館のビデオゲームは、少し前のゲームがイージーに設定されている」

サービス&イベント情報

12/9（16:00～16:30）メダルの花道「千円で百枚のメダルを買い、制限時間内で一番多く増やせたお客様に四百枚進呈！　百枚以下になったお客様にも百枚のメダルを保障！」

●**筐体傾向**：大型筐体を30台以上収容。広大な敷地面積だからできるワザだ！

イチオシ台　ショッカー

いわゆるヴァーチャル電気椅子のショッカー。飲み会の罰ゲームに相応しいマシーンだ。ちなみに、煙が出て排煙装置にひっかかるので、診断結果プリントアウトは無し（笑）。

URL：http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/hokaido/

フランクな店員さんと友だちになろう！

プレイシティ・キャロット・ロッポニカ店

●札幌市中央区南4条西3-4-1　☎011-242-9881
●営業時間：11:00～27:00

●**店員通信**「知って得するサービスいっぱい。どこいつグッズ充実！　すすきの来訪の際には、ぜひ当店へ！」
●**調査報告**「すすきのという繁華街に面したキャロットには、一般客向けのプリクラ＆プライズ＆大型筐体がたくさん。営業時間が翌朝3時までなので、夜はこれからというグループ客にオススメ。店員はお客様とのコミュニケーションをモットーとしているので、メンテのことなど気軽に話し掛けてみよう。というか、『どんどんトークしてください』だそうだ」

サービス&イベント情報

リッジレーサー5のイベントを予定。ビデオゲームの貸切サービス（30分200円）、ゲームハイスコア、プライズゲームポイントカード、シールのラミネート加工（無料）。

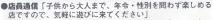
●**筐体傾向**：ビデオゲームは少ないが、大型筐体とプライズがそれをフォロー。

イチオシ台　恋のパラパラ大作戦

道内最強恋パラ店員（勝手に決めた）伊東氏渾身のパラパラが、すすきのをクラブに変える！　ノリの良さがロッポニカの持ち味だ。

映画の待ち合わせに、観光の合間に

AGスクエア札幌店

●札幌市中央区南2条西5-6-1　☎011-232-3211
●営業時間：10:00～24:00

●**店員通信**「子供から大人まで、年令・性別を問わず楽しめる店ですので、気軽に遊びに来てください」
●**調査報告**「狸小路アーケード街の5丁目にある店。ロイヤルアスコット2目当てのコアな競馬ファンから、キララ2（プリクラ）に並ぶ女学生まで、客層の幅が広いぞ。メダルサービスがほぼ毎日実施されるので、メダラーは遊びに行ってみよう。女性が安心して入れるように、清掃、マナー関係のチェックを厳しく徹底している点が評価される」

サービス&イベント情報

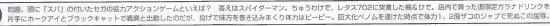
毎週月曜日は特定のレースゲームがロングコースになるといった具合に、曜日別サービスが発生。冬休みは、メダル千円以上利用者全員に空クジなしの抽選会を開催。

●**筐体傾向**：メダルゲーム中心の店。ビデオゲームは厳選された新作が入っている。

イチオシ台　スーパーパズルボブル

メガロ50大型モニターでSパズボブがプレイできる。右隣はリアルブレイク、左はダイナマイト刑事2と通好み。土日はロイヤルアスコット2が混み合うらしい。

道産子ヒーロー崩れ

問題。頭に「スパ」の付いたセガの協力アクションゲームといえば？　答えはスパイダーマン。ちゅうわけで、レタス702に突貫した柵＆ひで。店内で買った道限定ガラナドリンクを片手にホークアイとブラックキャットで颯爽と出動したのだが、投げで味方を巻き込みまくり体力はピーピー。巨大化ベノムを退けた時点で体力1。2面ザコのジャブで死ぬこの屈辱。

ファミリーでゾルギア多人数プレイ！

ナムコランド札幌ファクトリー店

●札幌市中央区北1条東4-1-1 札幌ファクトリー1条館2F ☎011-207-4410
●営業時間：10:00～21:00
●アクセス：地下鉄東西線バスセンター駅前下車。サッポロファクトリー方面出口から徒歩5分。

●**店員通信**「道内ナムコ施設最大級の面積で、機械230台を設置。毎日イベント実施中、最新機械をチェックして下さい」
●**調査報告**「観光名所サッポロファクトリー内にあるゲームセンター。ファミリー層に人気のある店だけあって、プライズマシーンの景品やサービスが充実。ゲーマー的には、19時からのフリープレイ台があるので、家族や彼女と楽しむのに最適。併設のトイザらス、映画館利用の際には寄ってみよう」

サービス&イベント情報
平日19:00～20:00は、特定のゲームがフリープレイになる（日替わり）！ 毎週土日は、マジックバルーン＆ラッピングサービス。メダルイベントも実施中！

●**筐体傾向**：OLやカップルに人気のエアマッサージチェア（有料）も完備。

イチオシ台 アタック・オブ・ザ・ゾルギア
ワンダーエッグでお馴染み、巨大生物ゾルギアを破壊せよ！ という燃えるシチュエーションの多人数ライドアトラクションのゲームセンタータイプ。

ターボフォースが大人気のスコア集計店

レジャーパレス

●札幌市白石区本郷通り8丁目南3-15 ☎011-862-0906
●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：地下鉄東西線南郷7丁目駅で下車。3番出口を出て左に進み、幌東病院先の交差点を右に渡り、徒歩3分。

●**店員通信**「大正10年生まれの店長が、皆様の御来店をお待ちしてます。by 担当君」
●**調査報告**「壁一面を埋め尽くすハイスコアとスコアネーム、ここはまさにスコアラーのための店。ビデオデッキでの撮影は、ハイスコアを研究してくれるスコアラーだけに使用が許されている。スコアを狙う新人は、ノートで先輩スコアラーに質問するといい。常連の持ち込み基板によるレトロゲームコーナーは、80年代を満喫できるぞ」

サービス&イベント情報
もちろん、連射装置完備。ハイスコアボード、ノート有。ハイスコアラーに限り、筐体のレンタルができます。

●**筐体傾向**：対戦格闘、ビデオゲームが多い。ビーマニ系の新作も入荷されている。

イチオシ台 ターボフォース
ビデオシステムのシューティングゲーム。夜になると、順番待ちの列ができ、ギャラリーが台を囲む（本当）。世界一のターボフォース支援空間に違えねえ。地獄のエアバトルっ子はゴー！

ゲーム大会開催数は札幌イチバン！

麻生アミューズメント

●札幌市北区北40条4-1-1パボッツ麻生ビル1F ☎011-736-6166
●営業時間：11:00～24:00 土日祝10:00～24:00
●アクセス：地下鉄南北線麻生駅下車。4番出口を出て左（ダイエー方面）に進み、手前のミスタードーナッツを左に曲がる。

●**店員通信**「毎週土日には、必ずゲーム大会を行なっています！ 対戦ゲームは100円2プレイで、超お得です！」
●**調査報告**「月に9回（12月）ものゲーム大会開催を通じて、お客様とのコミュニケーションをとっているお店。大会リクエスト提案、故障など、要望があったら店員さんに話し掛けてみよう。マニア向けのゲームだけでなく、ファミリーとヤングアダルト層向けのプライズやプリクラも充実しているので、誰でも気軽に入店できる雰囲気が良い」

サービス&イベント情報
毎週土日に必ず大会あり。バルーンラッピングサービス。スタンプカード。対戦ビデオゲームは100円で2PLAY。筐体番号ビンゴでクレジットサービス。

●**筐体傾向**：対戦格闘、ビデオゲーム、プライズ、メダルの台数が多い。

イチオシ台 格闘系フルセット
旬の対戦格闘ゲームがズラリ！ 100円2PLAYという料金も手伝って、かなり盛り上がっていたぞ。大会に向けて経験を積むのがいいだろう。次点はガンスパイク通信筐体とDOC。

北の大地が産んだドデカアミューズメントパーク

ワンダーシティ札幌プラボ札幌西町店

●札幌市西区西町北13-1 ☎011-671-0230
●営業時間：11:00～27:00（一部24:00まで）、土日祝日10:00～
●アクセス：地下鉄東西線発寒南駅下車徒歩6分

●**店員通信**「食べて遊べる複合型エンターテインメント施設！カップルからファミリーまで時を忘れて楽しめます」
●**調査報告**「来場者100万人を突破したという、道内最大の娯楽施設（寿司屋、ビリヤード場などが併設）。ヤングアダルトや女性客が安心して通えるゴージャスなお店だ。きらびやかなメダルコーナーではスターホースが一番人気。DOCももちろん設置。小さい子が遊べるキッズコーナーや駐車場もあるので、家族サービスに超有効だ」

サービス&イベント情報
最大でメダル60万枚がゲットできる、スーパーメダルビンゴ大会は毎週土日好評開催中。日曜のバルーンラッピングサービスなど、日替わりサービスがあります。

●**筐体傾向**：プライズ（50台）、メダル（110台）がメイン。ビデオは少なめ。

イチオシ台 ナイスピンポン
ラジアメの大橋照子さんも認めた汎用型エレメカ。編集ひでが果敢にも卓平君に挑んでいるぞ。ハイスコアを叩き出したら、店員に申請して、ピンポンマスターに認定してもらおう！

北へ逝こうよ カリスマ堂

暗黒の足テトリス！・カリスマ堂最大のピンチ！ の巻

札幌在住民のカリスマネートムしんご君から、「常識では説明のつかない、異形なテトリス」の目撃談が届いた。
「仕事で、札幌から5つほど離れた駅に行ったときのことです。私はSATYというデパートのゲームコーナーで『バストアムーブ筐体に入ったテトリス』を見つけてしまいました。私は絶句してしまい、ただ眺めるばかり。頭の中が真っ白で、プレイしようという気が起きなかった……」
この情報を元に、現地に趣くゲーセン探検隊。だが、決死の捜索にかかわらず、一向にSATYが発見できない。そうこうしてるうちに、刻一刻と迫る千歳空港発東京行き最終便。
業を煮やした隊長が、タウンページで調べた番号に電話をすると……。

やられた……。駅前の人影まばらなロータリーで呆然とする柵&ひで。とりあえず、せっかく来たんだから、と近くのデパートゲーセンに入ってみると……。

あるじゃねえかテトリス！

ゲームの神様に祈りを捧げ、彩京担当でもあるひでが早速プレイ。左右のボタンでブロック移動、中央のボタンで回転。フットペダルで高速落下という、ハウスルールで、レベル6、ライン20という偉業を残す（偉業？）。
「右回転ボタンのみじゃ戦えないのね～」
このテトリス・ア・ムーヴの在処は、政治的な問題で明かせない。札幌に遠征して、君の目で確かみて見ろ！
「っていうか、俺達走らないと最終便に乗れないっす～」
奇跡である！ っていうか、「SATY」と「SEI〇U」を間違えやがったな、こんにゃろう！
「またこれかよぉぉぉ!!」
～つづく～

すすきのOX
前日に生V6と遭遇してLUCが枯渇したのか、札幌でもメルヘン迷子になるゲーセン探検隊。憔悴しきって夜のすすきのに到着した我々を待っていたのは、1フレーム間隔で出現する客引きの大群。「何か探してんの？」「ぼったくられちまえ！」攻撃を連発されたひで＆柵の脳裏には、「デスクリムゾンで皆殺しだ！」という宇宙メッセージがループしていたのサ。

ハイスコア全国集計

2000年10月20日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーと記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ハイスコア
クローズアップ

順位	キャラ	周回	スコア	プレイヤー	店舗
TOP SCORE	クエイド	2周ALL	3,077,700	SYG-D.I	ゲームプラザキューティ（大阪）
2	ロブ	2周ALL	2,589,300	にせぷよ子	プレイランドエフワン（宮城）
3	クエイド	2周ALL	2,452,900	Clover-TAC	個人申請 西千葉スターダスト（千葉）
4	クエイド	2周ALL	2,416,100	シャトルジャパン	プレイランドエフワン（宮城）
5	ロブ	2周ALL	2,360,500	SYG-中野龍三	ゲームコスモ町田店（東京）

トップはノーミス、残ボム×5

2周目の高難易度には定評のある、彩京シューティング。このドラゴンブレイズも例外ではない。2周目でザコや中型機を破壊すると、撃ち返し弾が飛んでくるのをはじめ、すさまじい弾幕が自機を襲ってくる。

しかし、恐るべきはマニアの攻略能力。驚いた事に初回集計の今回から、すでに各地で2周クリアが達成されている。正式稼動から1カ月ほどの期間しかなかったことを考えると、素晴らしい攻略スピードだ。

今作でスコア稼ぎのキモとなるのが、「ドラゴンシュート」というオプションのドラゴンを使った接近攻撃だ。これを当てて敵を破壊すると、1枚200点の金貨が多数出現する。よって、危険を冒して敵の至近距離に近づき、ドラゴンを当てていかねばならない。

また、ボスがコアを見せている時にドラゴンシュートを当てると、テクニカルボーナスの2万点も加算される。さらに、2周クリア時には残機1機につき10万点、残ボム1個につき5万点、そしてパワーアップ1段階につき1万点のボーナス得点が入るため、ノーミスで、できるだけボムをケチるのが理想というわけだ。今回はSYG-D.I氏が他のプレイヤーに信じられないほどの大差をつけ、トップに輝いた。

なお、上位5位までのプレイヤーの使用キャラはなぜかクエイドとロブに偏っているが、ソニア、イアンも決して弱いキャラではない。次回からのキャラ別による集計結果が気になるところだ。

© TAITO 2000 ©SUCCESS 2000

159,169,900
はっしー
個人申請 AMランドキョンタゴン（東京）

熱いバズ再び。Xステージが勝負！

リビジョンでは、ステージ終了時に自機レベルが一定のレベルを越えていると、Xステージという面をプレイできるようになる。

通常面とは違い、ここでは敵弾にバズってもボス戦並みの経験値しか加算されない。加えて、連続的にレベルアップして無敵時間を継続させることが難しいため、敵弾をバズる時にかなりの危険が伴う。しかし、Xステージ道中では通常時の1バズ1000点に対し、1バズ5000点という高得点が獲得できるため、バズるパターン次第で大きな点数差が出てくるのだ。

トップのはっしー氏は、通常面で何度か破壊率100%を取ってボムを増やし、対ラスボス用以外のボムをXステージ道中で使って、点数を稼ぎだしているそうだ。なお、このスコアは最終面で、500万落ちとのことだ。

24,715,920
ひまつぶし LAOS-長田仙人
えの木（高知）

2 23,067,730
予選落ちフセイン♡
モンキーハウス本館（福岡）

3 22,783,110
再デビュー G.M.C.REN
プラボ浦上店（長崎）

4 21,547,250
SPREAM-FKS
個人申請 プレイシティキャロットアピア店（静岡）

5 21,473,530
通りすがりの人
サブカルチュア（福岡）

サイドファイターを取らずに、ゴールドを回収せよ

これまでに、数々のプレイヤーを虜にしてきた19シリーズ最新作、「1944 ザ ループ マスター」が登場。

大きく点数の変わるポイントは、自機が着陸する演出の際に加算されるボーナス得点だ。この時ストックしているゴールドアイテム1個につき、1万点が加算される。

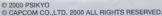
このゴールドアイテムは、主に地上物を壊していくことによって出てくるが、タメ撃ちのチャージショットではゴールド2個分のイチゴが出現する。よって、随所で計画的にチャージショットを使い、イチゴを多く回収していくのが重要だ。

ただし、サイドファイターを取ると、ゴールドがサイドファイターに変換されてしまう。ハイスコアを狙うなら、自機だけで戦っていかなくてはだめなのだ。

また、頼みの綱であるボムも、そうやすやすと使うわけにはいかない。全面クリア時にはボム1個につき、5万点が加算されるからだ。ちなみにボムは9個まで溜めることが可能。他にも、ボスのパーツ破壊も重要なポイントだ。特に最終面ボスの復活砲台は1門3万点なので、うまく稼げばかなりの点数が入る。

サイドファイター抜き、なおかつノーボムでALLクリア可能かどうか？ 考えただけで気が遠くなる話だ。

今回は“43改の長田仙人”がご覧の通り、ブッちぎりのトップを飾ったが、次回以降はどうなるのか？

© 2000 PSIKYO
© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

シバ **1,661,500**
(2周目10面)

久びさ申請 との仕様-Ⓣ
GAME'S MILK（京都）

惜しくも2周クリア目前で散る！

ガンスパイクは、1クレジットで1周目をクリアした時に限り、2周目がスタートするという一風変わったシステムを持つ。2周目では敵の耐久力が大幅に上がり、さらに自キャラがくらうダメージも大きい。

今回の集計では、3名のプレイヤーが2周目10面に到達しており、その中で一番点数が高かった“との仕様-Ⓣ”氏がトップに輝いた。同氏の使用キャラ、シバは移動スピードが速く、アタックをキャンセルしてのヘビーアタックがとても強力だ。稼ぎはボス戦でのザコ稼ぎの他、ライフゲージが上限の時にライフ回復アイテムを取れば2000点、スペシャルアタックが9個貯まっているときに同アイテムを取れば1万点が加算される。さらに2周クリア時にも、スペシャル1個につき1万点のボーナスが入るそうだ。

カムイ **18,321,978**

ZOT
ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

ルナ **10,609,965**

QOO
ゲームボス（神奈川）

©SEGA 2000

壁際永久コンボ命、時間が最大の敵だ

スラッシュアウトで大きく点数を左右するのが、チャージを絡めたコンボ。なかでも壁際限定の永久コンボが、最も得点効率がいい。

例えばカムイなら敵を壁際に誘導し、BBBL2→L2→L4→BBBL2からスペシャルマジックを使い、そこからBBBL2を繰り返す永久コンボを時間の許す限り入れて稼ぐ。そのため、ステージ道中では常にタイムアップの危険があり、ザコやゲートキーパーを手際よく殺していく必要がある。また、今回は残念ながらスラッシュ、アクセルの集計対象となる申請はなかった。

©1999 PSIKYO

X-36 **3,382,400**

RYP
個人申請 プレイシティキャロット花小金井（東京）

大幅更新！ 2-8ボスの勲章が決め手

発売から今に至るまで、幾多のドラマが生まれてきたストライカーズ1999。今回は同ゲームの最強機体にして、最高得点機体でもあるX-36が、一気に2万点ほど点数を伸ばしてきた。

個人申請用紙に書かれたこのプレイの点数効率を紹介すると、1-1海面スタートで1-4終了58.7万、1周目クリア時122.9万。そして2-4終了時186.7、2-7終了時234.7万、2-8道中で25.5万を稼いで260.2万。それにクリア時のボーナス78万を足して今回のスコアになる。RYP氏は2-7と2-8ボスが4回出す勲章×16個の回収を研究し、特に後者のパターン作りには力を入れたそうだ。ただ、気になるのがテクニカルボーナスがダブって2回入る現象。これが実用化されれば、とんでもないことになるが……。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2000年10月22日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ドラムマニア 3rdMIX	リアル	369,298,550	SYG-たっき～ www.ac.wak	ゲームプラザキューティ（大阪）
	エキスパート リアル	376,847,500	wak.com/˜mito/ 見てね！	
ビートマニアⅡDX 4thスタイル	ボーカル	3,580	Afro	遊ingポイントセオラ（滋賀）
	ハッピー	5,821	HIGE	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
	トランス	5,042	YST-すみれ姫 うしぢち？	ゲームプラザ白山（熊本）
	トリップ トラップ	3,915	すみれマニアⅡDX 4th style	
	クラブ	5,193	S.I！	ガリバー熊谷&柏&青葉台
ポップンミュージック アニメロ2号		300,000	猫野美亜、IDL、JINN、たっきー、TAC@岡山	
パラパラパラダイス		300,000	手刀十段、HYAKU-さめじま会長（TTJ）	アババ天神橋店&ガムガム
テクノヴェルク		263,763	まおう　IWA M-IWASA	個人申請モンテカルロ（群馬）
ギターフリークス 4thMIX	エキスパート	146,003,000	JTK	ゲームインダイエー（群馬）
カプコン VS. SNK ミレニアムファイト2000		6,305,900	SRP-ドン小西 NTS㊇	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000		795	A.K	個人申請ベル（東京）
ジャイアントグラム2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～		53,492	EXR	ゲームプラザ白山（熊本）
GTIクラブ コルソイタリアーノ	初級	1'51"885	みきたんパワー使用 NAL-T	個人申請マーズ（神奈川）
	中級	2'02"391	ぶうちゃんパワー使用 NAL-T	
	上級	2'28"058	羽の抜けた妖精さんの御加護　NAL-T	
ミスタードリラー2	2000m エジプト	2,144,320	HIL	ジャックアンドベティ日吉店（神奈川）
バトルギア2	超初級	2'21"684	東松山どれみ（埼玉超初級委員会）	個人申請カルチャーパーク東松山店（埼玉）
	中級	2'25"685	JKR㊝隊員	ガリバー熊谷&柏&青葉台
	弩級	3'02"958	RRR-あ～る	個人申請名古屋レジャーランド内田橋店（愛知）
上海～昇龍再臨～	陰と陽	6,700	年末年始が生活苦の年になるフセイン♡	モンキーハウス本館（福岡）
	パンダモニアム 陰と陽	786	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
イノセントスイーパー サイレントスコープ2		19,524,300	咆哮野郎-まJU	個人申請アルカディア西中島店（大阪）
パワーストーン2		961,700	CYR-トルマリン WAR会長	ゲームコスモ町田店（東京）
ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	超達人コース	30'09"00	wzh.	GAME'S　WiLL（京都）
ストライダー飛竜2		28,476,900	ストライダーフセイン♡	モンキーハウス本館（福岡）
マーヴル VS. カプコン 2		3,259,387,700	始末屋	プレイランドエフワン（宮城）
三国戦紀スーパーヒーローズ		158,726,900	たまけん	ゲームインナハⅡ（沖縄）
ポップンミュージック アニメロ		300,000	もっこす．com	ゲームプラザ白山（熊本）
アクアラッシュ	練習	176.51	NGP-ANP 160秒台見えました	アベニュー北口店（山梨）
	初級	295.2	NGP-ANP	
	上級	369.18		
	エンドレス	3,362	NGP-ANP これじゃ無理かも？	
ビートマニア コンプリートMIX2	テクノ	3,295	IC??コーラ魔星＝チャン！	個人申請パサデナ（大阪）
	ナグレオ	3,182	水瀬名雪部部長㊩	ゲームコーナーフジ（東京）
ファイティング レイヤー	エクソダス	1,922,600	SRP-DNB	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
セガテトリス		9,226,607	はあはあマン	レジャーパレス（北海道）
ゾンビリベンジ		2,146,450	ラスボス妥協 OSC-DEB㊄㊢	レジャーパレス（北海道）
レイクライシス	WR－01R	25,323,670	NWR-KAZ	ゲームプラザキューティ（大阪）
ファイナルファイト リベンジ	タイム	1'40"23	処理落ち	えの木（高知）
パカパカパッションスペシャル		2,657,810	KYG	個人申請ダイコー東岸和田店（大阪）
餓狼 マーク オブ ザ ウルブス	北斗丸	3,833,800	AES-茶柱	JOGO江古田店（東京）
	キム・ジェイフン	3,471,600		
ぐわんげ	シシン	97,712,280	㊟故意のスンドメにあらず。泉佐野シシン	JOGO江古田店（東京）
ストリート ファイターⅢ 3rdストライク	エレナ	10,769,900	メトセラさきお	えの木（高知）
	春麗	10,151,000	3年ブッ壊し組！！ 逆ギレ先生！！　おとこ汁	
	ユリアン	12,863,400	ヅガ夫	GAME'S　WiLL（京都）
	豪鬼	11,365,000	おとこ汁に汁をこぼして。会員番号　85	JOGO江古田店（東京）
	リュウ	10,030,300	LAY-OFF-K.T	
	ネクロ	8,719,900	レイレイ教の宮内氏．夏はどうもAES－西	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

ハイスコア講評

今回は音楽ゲームの集計開始が多く、ちょっとしたラッシュになっています。

まずはドラムマニア3rdMIXから、今作も"浪速のドラム王"たっき～氏がブッちぎりの2部門制覇。もはや敵なし、でしょうか。

ビートマニアⅡDX 4thスタイルは、エキスパートコースのコース別で集計です。譜面の難しさも最高ランクの4thスタイルですが、プレイヤーの上達と熱の入れ方には、それを上回るものがあり、熱い戦いが始まっています。アニメロ2号とパラパラパラダイスは、そろって限界点の達成。お疲れさまでした。

カプコンVS.SNKは、EX紅丸のコマンド投げ"紅丸コレダー"を使ったときのグルーヴポイントの上昇具合がすさまじく、比較的簡単に100万点を取れるようになっています。しかしその分競争は激化し、一気に末尾の争いへと突入。トップと2位の差は、わずか500点です。

KOF2000はマリー、庵、クーラで、ストライカーはマチュア&バイスのチーム編成。マリーが、ストライカーのマチュア&バイスを使い、画面端で立ちC→ハンマーアーチ→ストレートスライサー→クラブクラッチ→マチュア&バイス→M.スプラッシュローズの連続技を入れると、CPUキャラが動きを停止する現象を利用したスコア。敵の動きを止めた後はリ

君もチャレンジ!
ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門(キャラ・コースなど)　ストーリーモード
スコア(タイム)　23,646,800
面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定(完全ノーマル)
備考　うさぎ使用　残×5
連付き(シンクロ30連)　同付き
達成日　2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム(最大20文字)　TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘 (印)

個人申請ハガキ記入例

スーパーストリートファイターⅡX	ザンギエフ	1,931,400	GDS-RUN 顔パワー作裂!	ゲームステージビート(香川)
ぷよぷよ通		1,211,279	SPD-水無月愛理 (ぷ)はうらう人	プレイシティキャロット松本店(長野)
ナイトスラッシャーズ		1,787,800	穴ゲー道奥技刻み舞 DEB(五)(長)	レタス702(北海道)
フェリオス	ハード	1,276,820	天理剣聖TEN	GAME'S　MILK(京都)
ファイティングホーク		2,037,200	T³-CYR-ATS(弘)	レジャーパレス(北海道)
12月号(No.007)の訂正				
18ホイーラー		$147,864.	NAL(とりあえず…大失敗)-T	個人申請AMサントロペ伊勢佐木町店(神奈川)

F355チャレンジ	もてぎ	2' 25" 514	RLI@XRF	個人申請エクシブワールドbyセガ(群馬)
	スズカショート	2' 29" 490		
	モンツァ	3' 30" 753		
	SUGO	4' 09" 538		
	スズカ	4' 13" 411		
	ロングビーチ	3' 23" 586		
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	アファームド・ザ・ストライカー	2' 50" 45	S-RAI まだ伸びるよ。	プレイランドエフワン(宮城)
ギガウイング	ポーチカ	251兆2016億6537万9360	PPP-KUW-T.B	ゲームセンターアレックス(埼玉)
ソウルキャリバー	ソン・ミナ	1' 06" 69	後藤 真希(金髪)派 326	アイリン夢空間(岐阜)
	ファン・ソンギョン	1' 11" 62		
グラディウスⅣ	2番	4,994,400(9周目14面)	ユセミSWY	ギャレッソ津田沼店(千葉)
ガンバード2	タビア	4,851,800	妥協マン　KNJ	個人申請セブンアイランド(神奈川)
バストアムーブ2		250,510	SRM	プラボ浦上店(長崎)
ショックトルーパーズ 2ndスカッド	エンジェル	25,636,380	メトセラさきお(ミュートプレイ)	えの木(高知)
ストリートファイターEX2	リュウ	3,371,800	ミニモニもいいなぁ FAD-SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	春麗	3,393,400		
	ダルシム	3,326,600	川島だりあ	えの木(高知)
	ハヤテ	3,446,300	CYR-ミート君©WAR	JOGO江古田店(東京)
	D. ダーク	3,536,000	CYR-ミスターボボ	
	ブランカ	3,339,800	さつきにまかせちょきぃ~! うんまかせた	
	ガイル	3,443,600	キラトマ君でした。	
	七瀬	3,248,700	URA(氏)	ゲームコーナーフジ(東京)
ストリートファイターZERO3	春麗	8,248,600	ラブリー千裂脚!ニッシー西	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
レイディアントシルバーガン	ステージ4	26,939,480		個人申請ジョイカム日高店(茨城)
パカパカパッション		1,347,940	KYG	個人申請ダイコー東岸和田店(大阪)
戦国ブレード	アイン	2,384,900	J・G・K-ALL(高)	アババ天神橋店&ガムガム
ストリートファイターEXPLUS		3,102,800	これ以上は精神が持たん。勘弁して。BBC	えの木(高知)
オーシャンハンター		366,870	E・B	個人申請タイトーイン615スタジアム(神奈川)
天地を喰らうⅡ	趙雲	4,456,200	AXIOM-H.Y(奈)	アババ天神橋店&ガムガム
	黄忠	4,719,850		

アルカウンターでゲージを溜め、マチュア&バイス→M.スプラッシュローズをくり返し、タイムオーバー直前で超必殺技を入れてCPUを倒すという、とんでもないプレイになっています。また、クーラをチームに入れているのは、CPUクーラの出現をなくすためで、使用したのは、マリーと庵のみだそうです。

イノセントスイーパーサイレントスコープ2は、スタートからゲームクリアまでコンボを繋ぎきったスコアが出ています。

ポップンミュージックアニメロは、2号が出たことに触発されたのか、こちらも限界点の達成です。

アクアラッシュはNGP-ANP氏がとうとう全部門を制覇。特にエンドレスでのトップは、正に粘り勝ちというところでしょう。

ぐわんげのシシンは、ラスボスで1ダウンし、惜しくもカンストを逃してしまったそうです。次回達成なるか?

このところ更新が続いているガンバード2のタビアですが、今回トップのプレイ内容はノーミス、ノーボムでコインは101チェーンを繋いだもの。壷を2周目で出さない、安定を重視したスタイル。申請用紙には「コワイので妥協しました」とコメントがありました。

訂正ですが、前回の集計での18ホイーラーのスコアが誤っていました。また、マーヴルVS.カプコン2は、前回締め切り時点で出されていたスコアです。ここにお詫びすると共に、訂正させていただきます。

10月22日時点

HI-SCORE
ハイスコア全国集計

一番人気は、予想通り彩京の新作シューティングのドラゴンブレイズ。かなりの難易度の高さを誇るこのゲームだが、なんと初回集計の今回から2周クリアが続出！マニアの攻略能力恐るべし…。

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

ロッキーワールド仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	三国戦記スーパーヒーローズ	145,577,000	OJM-ZAD	ALL 白甲黄忠 Lv24
2	サイヴァリア リビジョン	63,510,200	YUK-HPI(仮) クリアしただけXYZ	ALL Lv269
3	バトルガレッガ(チッタ)	11,254,730	AGH-RMS(生) FK-LPA-XYZ	ALL 残3(笑)
4	グレート魔法大作戦(グリムレン)	64,380,840	超ゴミスコア	ラスボス アイテム106ヶ
5	グレート魔法大作戦(カルテ)	55,760,030	桜井真美	6面 アイテム103ヶ

アミューズメントパークフリーダム平店
福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	4,158,400	KOU-IYR-MASA	ALL SNKグルーヴ ケン・ユリ・バイス ボス豪鬼 P×2
2	ビートマニア コンプリートMIX2(ダンス)	2,882	KOU-AYR-NORI	ピカグレ1208 ハイスピード2
3	ビートマニア コンプリートMIX2(アッパービート)	3,450	KOU-AYR-NORI	ピカグレ 1568
4	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS(SSR)	92,440,540	KOU-AYR-NORI	ALL ダブル ランキング2
5	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	17,793,110	KOU-K.H	ALL スペシャルコース フレイムバイパー

AGスクエア盛岡店
岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ	883,700	まずクリアしよう T.Kiz	連付 ALL
2	バトルガレッガ(ガイン)	17,817,830	クリアできない… OGD	ALL
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	4,221,400	ケン死ね(泣)Ca	7'22"63 ALL エアノーミス 残機×3
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(グリフォンマスク)	2,833,400	Y.K	ステージ10で死亡 ジャム面白い
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(双葉ほたる)	2,841,400	KOL	初級 12周設定 T.T.

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通り8-3-15 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ	2,349,800	T^3-CYR-ATS㊣ (不時着寸前)	2周ALL ロブ 連付 残×2 B×0
2	ドラゴンブレイズ	1,871,400	ドラクエ大好き♡ チッタも大好き♡	2-5 クエイド 連付 安すぎ
3	ドラゴンブレイズ	100,000	そのうち基板壊す予定	1-1 骨 連付 メイドさん×0
4	1944 ～ザ・ループマスター～	17,771,950	FLG-BIN㊙	ALL 97% 1P側 連付
5	コズモギャング・ザ・パズル	9,999,999	いや～ZAPULって本当に楽しいですね毛	最小コズモ 5695 電バ無し

ゲームセンターアレックス
埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング(ポーチカ)	251兆2016億6537万9360	PPP-KUW-T.B	ALL 4.8兆落ち
2	怒首領蜂(Cタイプ)	655,500,480	KwSm	ALL 1周1.87億 残2 2P C-S
3	ガンスパイク	1,525,900	YAS	2-10 同付 シバ
4	D&D タワーオブドゥーム	1,119,396	まだまだ現役？	ALL×4 ドワーフ レッド後 89.8万 セーブルタワーカス
5	ドラゴンブレイズ	1,395,800	YAS	2-4 連付 ソニア

ゲームセンタードリーム
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(500m インド)	651,425	NO.	ノーミス ノーエアミス 3'06"86 ALL
2	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	1,380,190	NO.	3ミス ALL 13'32"83
3	ミスタードリラー(500m)	371,220	NO.	ノーミス 全回収 W×1 3'13"3 ALL 連付
4	ストライカーズ1945 II(フォッケウルフ)	1,863,800	OMI	2-6 連付
5	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	10,956,600	水色ZXYにせもの	ALL 2号機 連付

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	4,147,800	ASL☆SNK	ALL GPS 100 EX紅丸、テリー、バイス
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	31"34	だきょう有り！0てん病再発	ALL 超達人コース C無し
3	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャンヌ)	8,230,800	8割形運がからむムズイ！	ALL 穴ウメイド♡
4	デッドコネクション	320,270	6人の高校生にコネがあるんだ㊄	ALL
★	ナイトスラッシャーズ	1,787,800	穴ゲー道奥技[illegible]み[illegible] DEB[illegible]	ALL 連付 クリストファー

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店
埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F&B1F ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア2(中級)	2'25"685	JKR㊙隊長	スープラ MT TA 完走
★	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	371,945,050	壊し屋	アンコールなし
3	ビートマニアIIDX 4thスタイル(クラブ)	5,193	S·I!	
4	19XX(モスキート)	12,611,600	ISY	ALL 残機×4
5	サイヴァリア リビジョン	48,290,200	GVA-KKS	LV198 4-C

プレイランドエフワン
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラゴンブレイズ	2,589,300	にせぷよ子	ALL ロブ 残×3 B×2
★	ドラゴンブレイズ	2,416,100	シャトルジャパン	ALL クエイド 残×2 B×0
3	1944 ～ザ・ループマスター～	18,550,780	穴うーめ	ALL Rate93%
4	ストライカーズ1999(X-36)	3,362,400	唐沢	ALL ノーボム
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.2	2'50"45	S-RAI まだ伸びるよ。	ALL ストライカー

ファンタジーゾーン夢らんど
北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	5,134,500	T・K・T	ALL SNKグルーヴ EX紅丸、EXケン、EXバイス
2	マーズマトリックス	482,788,328,850	SRX	ALL EXP2251959 モスキート02
3	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	31'41"00	基板クラッシャー	ALL 超達人コース
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,770,824,300	GACHAPIN	ALL P×4 豪鬼、ガンビット、サイロック
5	ギルティギア ゼクス(ソル)	70,655,400	CCB	ALL 勲章モード

ゲームインダイエー
千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1F ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 3rdMIX(リアル)	184,209,150	MSX	(4) EXTRA ステージまで
2	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	285,631,150	MSX	(4) EXTRA ステージまで
★	ギターフリークス 4thMIX(エキスパート)	146,003,000	MSX	(4)
4	キーボードマニア 2ndMIX	3,703,584	MSX	ALL ハイスピード2 リアル
5	ビートマニアIIDX 4thスタイル(トランス)	4,867	MSX	ALL コース3

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 3rdMIX(リアル)	229,845,450	悶痔漏-IKU	また熊本に帰るか…
2	ドラゴンブレイズ	1,080,500	話の種で死ぬ男 MJN-T.Y	ソニア 2-1 連付
3	1944 ～ザ・ループマスター～	7,996,800	N.S	11面まで 連付
4	スラッシュアウト(スラッシュ)	5,730,735	NLY	
5	トリオ・ザ・パンチ	2,351,400	ローズ・サ部 部長 MJN-T.Y	ALL でも使用キャラは忍者カマクラ

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
題名 「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号 03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

Q. カプコンVS.SNKに入力すると、色々な隠し要素が使えるようになる、オペレーターコマンドがありますが、このコマンドを入力後の基板で出したハイスコアは、集計の対象になるのでしょうか？
A. カプコンVS.SNKのオペレーターコマンドを使用した基盤で出されたスコアは、集計の対象になります。今回の集計分でも、いくつかコマンドを入力した基板でのスコアは申請されています。

メーカーからのメッセージ

このコーナーではスコアラーのみなさまからのお便りをお待ちしています。

●全国一へのコメント
●ハイスコアを狙ううえでのコツ
●今でこそ明かせる開発秘話
●開発者の方の最高スコア

などなど、どうしてもメーカーさんに聞いてみたいゲームについての質問を送ってください。
質問したいゲーム名とメーカー名、詳しい質問の内容を書いて、下記宛てに投稿してください。住所・氏名・年齢・職業等も忘れずに明記してください。

宛先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「ハイスコアのコレが聞きてぇ!!」係

アリカ
TETRIS THE ABSOLUTE T.G.M.2

Q 次回からいよいよ集計がスタートします。そこで、プレイヤーに何かひとことお願いします。

A TGMを越えたと評判のテトリスT.A.。巷では7分台に突入するとか40万越えたとか……。非常にドキドキしております。
この号が出る頃にはクリスマスプレゼント？　情報も公開されると思いますので、今の内に腕を磨いてお待ちください。

(株)アリカ　副社長 三原氏

彩京
ドラゴンブレイズ

Q 今月から集計を開始したドラゴンブレイズで、早くも3,077,700点という好記録が生まれました。このスコアについてのコメントと、スコアを稼ぐポイントを教えて下さい。

A ぐほー！　300万超えちゃいましたか！　プレイ見てみたい(笑)。スコアアップのポイントは、ドラシューで敵をバカスカ倒すことです。ザコ戦はザコが重なる所、ボス戦はボスが出すザコをうまく狙って下さい。
次に金貨の回収ですが、これはドラゴン・自機本体で回収作業を分担することです。ドラゴンをその場に置いておくのも一つの手ですが、呼び戻し中に回収するという小技を使えば、さらにスコアアップが狙えるハズ！
みなさん、300万の大台目指してガンバッテくださいね！

(株)彩京　プログラマNS氏

Jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	719	T.I	ALL セス・マリー・クーラ・ユリ
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(北斗丸)	3,833,800	AES-茶柱	ALL 同付
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(キム・ジェイフン)	3,471,600	AES-茶柱	ALL 同付
★	ぐわんげ(シシン)	97,712,280	㊎故意のスンドメにあらず。泉佐野シシン	ALL 1ダウン
5	テトリス・ザ・グランドマスター	7'59"66	SAL	BIG・20Gモード GM 651,308pts

アミューズメントフォーラムモア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル　☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	20,047,820	TWT-ECE 引退？	ALL 連付 1面スタート
2	ストライカーズ1999(AV-8 ハリアー)	2,539,400	ボム使いすぎN.I	ALL 残3 B2
3	ドラゴンブレイズ	1,336,800	ZANNEN	2-2 クエイド
4	ドラゴンブレイズ	2,130,200	粉鬼GGI (穴うめ)	2-6 イアン バルサン×3
5	ドラゴンブレイズ	1,447,700	穴うめでゴワス	2-2 ソニア お遊び

ゲームコーナーヤングパレス
千葉県鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3(春麗)	8,248,600	ラブリーチ裂脚！ニッシー西	ALL 連同付 ALLP (ノーマルモード)
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(オロ)	10,223,600	次はおまえだウォーリアー！ニッシー西	ALL 連付
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(レミー)	8,024,100	ゼロ3終了記念！ニッシー西	ALL 連付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ネクロ)	8,719,900	レイレイ教の宮内氏、夏はどうもAES-西	ALL 連付
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(キム・ジェイフン)	3,434,900	江戸木屋ねり茶ぎ左衛門	ALL 連同付

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(X-36)	3,352,900	余裕で残念君RYP	ALL 残3 ボム9 1周122.6
2	ポップンミュージック4	97,912	？POK両手	ALL ノーマル
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	12,487,970	ああ、早くクリアしてえー。1年半…O.K	ラスボス第一形態で死亡 7面
4	ソルディバイド(カシュオン)	5,230,000	ガレッガの息抜きよんオーハラ・ケンイッチ	ALL PC納屋橋店のAMC□谷さん元気？
5	ソルディバイド(ティオラ)	2,287,500	ティオラ、マジでやってみよかな？…O.K	2-1 おさる氏 1度来店されたんスか？会いたかったよー!!

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F　☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	157,690,700	残念でした。また来月	ALL 2ミス 次回1.75億(予定)
2	ドラゴンブレイズ	2,291,700	どん	ALL クエイド 残0 B0
3	ドラゴンブレイズ	2,025,800	三りんぼう	ALL ロブ
4	ガンバード2(マリオン)	4,974,500	AAA	ALL
5	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,111,590	ANA-UME	ALL

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	18,136,830	TETU	オプション27 ボム1 ALL
2	パカパカパッション2	3,426,435	じゃしんVMI まおうIWAの手下	97-96-94 3面ボロボロ
3	F/A	2,063,500	NIS	ALL 連付 JA-37 5面 60,000
4	チェイスH.Q	11,815,780	KRR-Icha	やはり運！
5	アフターバーナーⅡ	(ヒット数)1,211	K.O	ALL 残0 スコア 18,103,910

ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店
東京都町田市原町田4-2-15　☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラゴンブレイズ	2,360,500	SYG-中野龍三	ALL ロブ 残1 B1 けい 連付
2	ストライカーズ1999(X-36)	3,269,400	きみも森名人に会おうV-BOY	ALL
3	パカパカパッションスペシャル	2,303,000	れん	ALL マニアック ファンタ 99-98-97
4	ギルティギア ゼクス(闇慈)	90,667,700	REI	ALL
★	パワーストーン2	961,700	CYR-トルマリンWAR会長	ALL グルマン

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	3,531	大花火設定6でボロ負けです。おはる店長	AA
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,329	人生簿記なんて必要あるのか？おはる店長	AA
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	4,700	借方○○貸方○○！知るかよ！おはる店長	AA
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	3,715	簿記検定無理！ボッキ検定OK！おはる店長	AA
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	4,469	よどさん今月で16万です！おはる店長	AA

ゲームセンターポパイ
東京都足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック アニメロ2号	2,061	もっちー@打倒HIBIちゃん	EX 水木一郎 何か楽にのびた。
2	ポップンミュージック アニメロ2号	2,106	もっちー@打倒HIBIちゃん	EX ミステリアス よわっ。
3	ポップンミュージック アニメロ2号	3,283	もっちー@打倒HIBIちゃん	EX エンディングハイパー この点数2回目(w
4	ポップンミュージック アニメロ2号	2,594	ひび	EX ロボッツ
5	ポップンミュージック アニメロ2号	2,457	ひび	EX ヒーローズ

Jack&Betty日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19 千葉ビル1F　☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	20,060,040	名無しぼこ	ALL 連付 1面スタート
2	ドラゴンブレイズ	1,440,700	暇人㊊	2-1まで イアン 連付 やる気なし夫
3	テトリス・ザ・グランドマスター	9'29"58	777	point 201723
★	ミスタードリラー2	2,144,320	HIL	ノーミス 連付 8分23秒
5	ぐわんげ(柊 小雨)	27,193,231	ひぶ	3面ボスまで 猫練習中

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グルーヴ オン ファイト	9,999,999	けろきち(AST)	ALL ソーリス・天神橋
★	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,305,900	SRP-ドン小西 NTS㊩	ALL □バ EXベニマル、バイス、ガイル
3	1944 ～ザ・ループマスター～	18,502,490	なぜか更新㊩	ALL
★	ストリートファイターEX2(春麗)	3,393,400	ミニモニもいいなぁ FAD-SSC-VAP	ALL 連同付 爪×8 カイリ110.7万
★	ファイティングレイヤー(エクソダス)	1,922,600	SRP-DNB	ALL 連同付

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	13,531,260	K.I	15面道中まで 2P側
2	グラディウスⅣ(6番装備)	2,391,800	Y.M	4-5
3	ミスタードリラー2(500m インド)	657,210	SER	ALL 3'02"05
4	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,074,580	SER	ALL 6'24"53
5	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	1,448,130	SER	ALL 残×1 12'58"90

ゲー事典 Q．ライデンファイターズJETで永久パターンが発見されたそうですが、これについて詳しく教えてください。　A．永久パターン発覚についてですが、具体的な場所やその方法については、残念ながらお答えすることはできません。同じように、他の集計打ち切りの機種に関しても、詳しくお答えできない場合がありますので、ご了承下さい。

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス(北海道)**
レタス702はZAPULの総本山です。あと全然関係無い話ですが、この通信欄は毎回レタス702で書いています。てへ♥

●**レタス702(北海道)**
今回のレタスのスコアは多少変な部分もありますが、全部レジャーパレスのTSU氏に脅されて書きました。訴えようかと思っています。もちろん民事でね
byミスター絶縁体㊝

●**ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)**
マーズマトリックスのビデオありがとうございました。

●**ロッキーワールド仙台店(宮城県)**
本日10月24日。愛車のNS-1が盗まれました。去年に続き2度目です。お願いだから返してくだされ。でへへ(テビ笑い)ケツに調整中のシールが貼ってあります。
ロッキー代表小泉。

●**ゲームセンターアレックス(埼玉県)**
ストゼロ3、Vセイヴァー、KOF2000の対戦が盛り上がっています。餓狼SP、初期サムスピの対戦台やD&D1、2、Fファイト、天地IIなどの名作もありますので興味のある方は御来店ください。

●**ゲームインダイエー(千葉)**
■近、本当にスコアの申請が少ない……っていうか、たりないです。ビートマニアIIDX4thのハイスコアを出された方に、タイトルを差し上げました。これからもみんな、がんばって。㊙

●**ゲームビンゴ(千葉県)**
ゲームビンゴのホームページができました！ http://www.game-bingo.com/です。おヒマな方はご覧になってください。モーニングサービス始めました！ 朝イチなら10台ほどのゲームにクレジットが入ってます。

●**トライアミューズメントタワー(東京)**
この度ハイスコア担当になったクロサキ、スガ、ニシモトの3人です。以後宜しくです。只今怪しさ満点のゲームが多数稼働しています。この号が出るころも壊れてなければ稼働してますので来てにょ。

●**ゲームセンターポパイ(東京都)**
あ……熱い！ 何が熱いって全てが熱い！ CvsSはもちろんDDR 4th、ドラマニ3rd、ギタフリ4th、ポップンアニメロ2号！ ツモ！ ポパイツモった！ 気分はミルクバー!! Byバーボン

●**ゲームコーナーフジ(東京都)**
キラトマ君ご来店ありがとうございました♪ また遊びに来てやってください。
URA○氏

●**Jam's下井草店(東京都)**
ビートマニアIIDX4thスタイル入荷しました。他にもドラゴンブレイズ、1944、サイヴァリアリビジョンなど新作どんどん入荷中！ 誰かスコア出しにきて〜！
てんちょ・ちくわ

●**アミューズメントフォーラムモア(東京)**
只今、カプコンVS.エス・エヌ・ケイの対戦が大流行です。あと、先日に■■で行なわれたスパIIXの大会の模様をたま〜にビデオ上映しております。興味のある方はどうぞ。

●**Jam's下井草店(東京)**
これが載る頃はAMショーも終わり、秋の新作ラッシュ真っ最中(多分)!! ドラ●エばかり遊んでないで皆外に出てスコアを出しましょう！……なんか矛盾してますね(笑) 店員N

●**プレイシティキャロット巣鴨店(東京)**
こないだVAP先生のEX2(ホクト)送りました。ごめんなさい。
Byあつした

●**Jogo江古田店(東京)**
茶柱君、来店ありがとう。で、AESってナンの意味？

●**P・C立川店(東京都)**
最近ガレッガプレイヤーが多くなり(遠征客含む)そのためバトルガレッガが何と2台になりました！ 増設したもう1台の方もダイヤル連・ヘッドホン端子付です。ぜひ、お越しください。
By店員O・K

●**タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店(東京都)**
常連の数、一般の方のスコアなども増えてきて実にイイ感じです。

●**Jack&Betty日吉店(神奈川県)**
遅ればせながら親肩さま遠征ありがとう御座いました。溜め撃ち大変美味しゅうございました。是非再び！ みせ

●**GAME BOSS(神奈川県)**
オラタン5・66対戦人口増加中！ 当店スパイクグループチームゴローの協力によりこの号が出るころにはHP完成していると思います。

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ボーカル)	3,575	1点たりません落胆中	ALL
2	ビートマニアIIDX 4thスタイル(トランス)	4,995	DAPK	ALL
3	ビートマニアIIDX 4thスタイル(クラブ)	4,372	DAPS	ALL
4	スラッシュアウト(カムイ)	16,099,970	989	ALL
5	スラッシュアウト(カムイ)	15,154,141	BUB	ALL

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック アニメロ2号	300,000	猫野美亜	EXCITE MODE ALL パーフェクト 264 SS
2	1944 〜ザ・ループマスター〜	19,517,150	K.S	ALL 連付 ZERO
3	ドラゴンブレイズ	1,105,800	NST-AMP	2-3 ソニア 連付 TB×5
4	ハレーズコメット	9,999,990	K.S	60面 連付
5	奇々怪界	3,549,750	K.S	8-2 連付

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルギア2(弩級)	3'08"012	TS2	タイムアタック Aクラス AE 86 MECHA
★	スラッシュアウト(ルナ)	10,609,965	QOO	ALL
3	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,042,760	Lee	ALL シンクロ30 連射℃ 12:41:40
4	がんばれ運転士	373	BBB	プロ級モード 伊予鉄 ALL
5	A-JAX	1,817,100	当店HP作成中！ ㊝ MIY	設定ノーマル ALL

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	681,520,690	JYA	ALL レーザー強化 残3 連付
2	スラッシュアウト(カムイ)	13,756,589	G.J	ALL LV16
3	メタルスラッグ3	9,366,860	F.M	ALL 連付 残り2 捕虜91人 フィオ&マルコ
4	マーズマトリックス	999,999,999,990	け〜えぬ	ALL 1号機
5	ティンクルスタースプライツ	3,804,276	3千点足らん	ALL 連付 メヴィウス

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよ通	1,211,279	SPD-水無月愛理㊝はうらう人	ALL MAX17連鎖 連付
2	ドラゴンブレイズ	1,144,600	来店記念	2-2 イアン 連付
3	ドラゴンブレイズ	1,128,700	来店記念	2-1 ロブ 連付
4	ドラゴンブレイズ	1,088,700	来店記念	2-1 クエイド 連付
5	サイヴァリア リビジョン	64,540,900	不良社員M・S	X-D 連付

マットマウスパートII
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,151,700	DDD	リュウ、ケン
2	グレート魔法大作戦(ソロバン)	8,162,340	■○狂？	
3	ビートマニア コンプリートMIX2(コース1)	2,012	KST	
4	ビートマニア コンプリートMIX2(コース2)	1,763	KST	
5	ビートマニア コンプリートMIX2(コース3)	3,152	KST	

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	512,400	417(しいね)	1-8 シバ
2	テトリス・ジ・アブソリュート(グランドマスター)	8'47"06	RIE	クラスS8
3	ドラゴンブレイズ	1,117,100	AAA	2-1 クエイド
4	リアルアンドフェイクPHOTO Y2K	3,987,400	るみなすサテライト	
5	ファンタジーゾーン	15,756,800	MOM	RD.29

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック アニメロ2号	300,000	IDL	ALL
2	ジャイアントグラム2000 〜全日本プロレス3 栄光の勇者達〜	45,203	全日派 ㊧	ALL 同付 小橋健太
3	スラッシュアウト(カムイ)	11,033,642	TIM	ALL
★	ソウルキャリバー(ソン・ミナ)	1'06"69	後藤 真希(金髪)派326	ALL 連同付
★	ソウルキャリバー(ファン・ソンギョン)	1'11"62	後藤 真希(金髪)派326	ALL 連同付

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	10,483,720	BBO復活記念！「しぇんしぇ」(笑)	ALL 2号
2	ドラゴンブレイズ	698,200	AiN	1-6 クエイド
3	テトリス・ジ・アブソリュート	271,258	OMD2	ALL ノーマル
4	テトリス・ジ・アブソリュート	9'25"76	BBB	S6 ST SK マスター
5	テトリス・ジ・アブソリュート	4'47"63	オオツン&ススムン	ダブル 1P 227 2P 203

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 4thスタイル(トリップ)	3,728	Afro	ALL HS
2	ビートマニアIIDX 4thスタイル(トランス)	4,849	Afro	ALL HS
★	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ボーカル)	3,580	Afro	ALL HS
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	5,056,500	Afro	ALL EX紅丸、キャミー、リュウ
5	1944 〜ザ・ループマスター〜	18,448,240	牛発見!! OH!!	ALL ○連

GAME CONDOR PART II
静岡県静岡市鷹匠3-1-13 スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J-B 5th)	32,775,430	HGA-守護月天中毒症患者	ALL ライフ516
2	ダライアス外伝(上V)	10,420,970	IIZ	ALL 残ボム4個 キャプチャー4個
3	パカパカパッション スペシャル	2,366,040	GPT-KOH	91-95-94
4	エリア88	1,561,920	KP	ALLのみ ミッキーモビちゃん○1
5	サイヴァーン	17,409,440	寸劇ストライカー先生(SDD)	ALL ヘリオス 残2

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(練習)	176.51	NGP-ANP 160秒台見えました	
★	アクアラッシュ(初級)	295.20	NGP-ANP	
★	アクアラッシュ(上級)	369.18	NGP-ANP	
★	アクアラッシュ(エンドレス)	3,362	NGP-ANP これじゃ無理かも？	
5	ドラゴンブレイズ	1,314,400	NGP-ANP	2周目2面 ロブ

ゲー事典 ハイスコア集計店HP：■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■ゲームセンターB-1 http://user3.allnet.ne.jp/tap/ ■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■アミューズメントパークNASA →

●マットマウスパートII（神奈川県）
いつも大変お世話になってます。当店は皆様の御来店をお待ちしております。今、ギルティギア ゼクスの対戦が盛り上がってます。

●アベニュー北口店（山梨県）
バーチャロン最高に盛り上がってます。遠征、スコアラー大歓迎です。

●アミューズメントパークNASA（長野県）
つん氏、KAZ氏、竜太郎氏、ご来店ありがとうございました。

●夢空間ファンタジー（長野県）
今回はお休みします。次回は必ず復活しますので、おたのしみに。

●アイリン夢空間（岐阜県）
追い込み会員に8号氏が加わりました。追い込みでは引き続きソウルメイトを募集中です。
By会長

●GAME CONDOR PARTII（静岡県）
そろそろ本格的な冬到来の予感ですが、皆様のハートは寒さに負けずヒートして居ますでしょうか。コンドルパートIIも年末年始全開モードで営業していますので、ビデオゲーム好きな方ぜひ当店へ!!

●ゲームプラザトンガ王国（愛知県）
いのさん御来店ありがとうございました。また、来て下さいネ。店員一同+星の会一同より。ティンクルスタープライツ大会は12月3日に予定していますので、皆様、是非来てくださいネ。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
オールドゲーム増加中!! 名作はいつプレイしても面白いって事をつくづく感じますねぇ。
店員OGI

●遊ingポイントセオラ（滋賀県）
当店のオールドゲームのラインナップは人気とインカムによってすぐに変わります。又、設定もさまざまなのでスコアを狙う方は注意してくださいね。あと年末イベント、何かやります。

●GAME's MILK（京都府）
最近、スコアを意識してプレイしてくださる方が多いので、担当者一同ホクホクもんです。スコアに興味の有る方は気軽に声をかけて下さいね♥
P.S. T・S氏、R・氏ショーの時はお世話になりました。 一同より

●ネオアミューズメントスペースa-cho（京都府）
ぬう、どれを申請しようか迷ったそなもし。申請できなかった方々、ゴメンちゃい。ボ敵さん、遠征(かっ)ありがとうございます。ちゃっかり申請させていただきました。
@ちば

●ゲームプラザキューティ（大阪府）
最近おもしろいゲームが無いと言うのが当たり前になっています!! スコア狙う気もしなくなってなもんですか? なんとかしてほしいですね! HPを作成中です。詳しくは、たっき〜の項目にて。㋚

●タイトーインスタジアム（大阪府）
11月1日グランドオープンの阪急宝塚線豊中駅ビル内に移転致しました。皆様の御来店をお待ち致しております。店長

●スーパーヒーロー倉吉店（鳥取県）
ああっ!! 新しいナイスなゲーム達がみんなを呼んでいる!! こりゃ雪が降っても来るしかねーがん。正月へ向けてパワー全開でサービス&雪かきだ〜!! しゃーねーがん!!(なぜか逆ギレ) byらっきょ

●ゲームタウンスピリッツ合同集計（山口県）
新作の少ない秋ですが、ジャイグラやりましょうよ、みなさん。おもしろいよ〜。

●ゲームステージBEAT（香川県）
10月9日に各地よりご来店頂いた精鋭パカラーの皆様、誠にありがとうございました。いつでもパカシリーズは復活しますので、またの御来店をお待ち申し上げております。
ByFe&RUN

●えの木（高知県）
8号、みやうー、OOTの各氏ご来店大変ご愁傷さまでした。俺らがもてなしたというより、もてなされたという感じでしたね。T3-WIZさん、ISDさん、その節は大変ご迷惑をおかけしました。㊥

●モンキーハウス本館（福岡県）
レンタルサービス始めました。詳しくは店で。現在フセイン好評稼働中!

●アミューズメントラージ（福岡県）
閉店〜閉店〜……やっとれんばいJAMA
今日入ってこれですか?
店員ゆはし

閉店が今日決定! 明日からもう店あかないのね。
By俺様ビックリ 24日現在

●プラボ浦上店（長崎県）
今月のプラボ日記。
客「5・66まだ入らないんですか?」多数。このばかっツラ〜! どいつもこいつも66、66言いやがってェ。P.S. 5・○6基板売りして下さい。○ガの○さん。たのむから。

●ゲームスポットフォーカス（大分県）
OLDゲーム入りました。魔法大作戦(一作目)ナイトスラッシャーズ、フック等うまい方PLAYしに来て下さい待ってます。大分駅から西側へ歩いて1分位です。

ゲームセンターパスカル大福店
岡山県岡山市大福134-4 ☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	366,120,900	たっきー	
2	キーボードマニア 2ndMIX	4,135,904	DENSE-PAS-HOE	リアル
★	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ハッピー)	5,821	HIGE	
4	ビートマニアIIDX 4thスタイル(トランス)	4,960	HIGE	
★	ポップンミュージックアニメロ2号	300,000	たっきー	エキサイト

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニア 3rdMIX(リアル)	369,298,550	SYG-たっき〜 www.ac.wak	ALL D.D次第…
★	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	376,847,500	wak.com/~mito/ 見てね!	ALL うにゅ〜運ゲーなり。
★	レイクライシス(WR-01R)	25,323,670	NWR-KAZ	ALL 道中1550万 ※3F.監禁×3
★	ドラゴンブレイズ	3,077,700	SYG-D.I	ALL クエイド 残×3 B×5
5	1944 〜ザ・ループマスター〜	17,761,200	SYG-㊙-アカバイ	ALL P-38 クリアしただけ。

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック アニメロ2号	300,000	JINN	ALL GREAT
2	GTIクラブ コルソイタリアーノ(初級)	1'52"229	FGM-UKA	ALL
3	GTIクラブ コルソイタリアーノ(上級)	2'29"471	wzh.	ALL
★	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	30'09"00	wzh	ALL ○Cなし 連付
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(ユリアン)	12,863,400	ヅガ夫	ALL 連同付

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	589	MUU	ALL ヴァネッサ、ブルーマリー、テリー(マキシマ)
2	グラディウスIV(5番装備)	3,047,900	かぶこまー	5-4
3	ジャイアントグラム2000 〜全日本プロレス3 栄光の勇者達〜	46,405	SKF	シングル 川田利明 ALL
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	274,300	EVA	キング、ブランカ、エドモンド本田 カプコングルーヴ ALL
5	F355チャレンジ(モンツァ)	3'44"797	O.S	中級 レース

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ハッピー)	5,720	TERU	ランダム
2	ビートマニアIIDX 4thスタイル(トランス)	4,933	電脳雑技団 TMG-©	
3	ビートマニア コンプリートMIX2(クラシックリミックス)	3,034	電脳雑技団 TMG-©	目標達成♪
4	ミスタードリラー2	1,394,735	TOM	ALL
5	パカパカパッションスペシャル	2,081,370	M.♪ 再びシルバー	ALL

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンスパイク	1,661,500	久びさ申請 との仕様-㋣	2-10 シバ
2	1944 〜ザ・ループマスター〜	17,495,880	やったぜ のり子♥	ALL 連付
3	ミスタードリラー2(500m インド)	662,565	TNF	ALL 連付 ノーミスAIRパーフェクト
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,184,800	FUJ ヒマつぶしスコア	ALL EX紅丸、キャミー、リュウ
★	フェリオス(ハード)	1,276,820	天理剣聖TEN	ALL 連付 最終奥義…か

ゲームステージBEAT
香川県高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッションスペシャル	2,485,870	MLCな人	ALL マニアック 95-97-96
2	ストリートファイターEXPLUS(ケン)	2,791,600	連無し面白いっす	ALL 連無し
3	ディグダグ	707,230	HAP-善通寺	50面
4	ギャラガ	1,000,000+α	もち正攻法 次回255面!?	79面で中断 ハードランク
★	ストリートファイターIIX(ザンギエフ)	1,931,400	GDS-RUN 顔パワー作裂!	ALL 連付 予選112万

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,229,000	トヨカズ	CAPG リュウ・マイ ALL
2	パカパカパッションスペシャル	2,314,850	DIE-10	91-94-91 ALL
3	ストライダー飛竜2	15,403,700	T.D.久保田	SS×3 S×2 ALL
4	ティンクルスタースプライツ	3,017,248	M.I「4機目潰し失敗じゃ!」	MAX 47Hits ケスベー ALL
5	ティンクルスタースプライツ	2,861,014	M.I「聖なる力・及ばず〜。」	MAX 42Hits スプライツ ALL

ネオアミューズメントスペースa-cho
京都府京都市中京区寺町通三条上る東大文字町302・303A-breakビル 2F ☎075-251-2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電DX(練習連付)	15,215,660	西院鯖	2-4 2P側 弾見えん
2	怒首領蜂(Cタイプ)	675,486,640	KNN-SSP-揚雲 あぅ	ALL ショット強化 残4 朝〜、朝でござる♪
3	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(スペシャル)	5,109	EZ8-出雲@神楽	Ex Special ALL 光G81% あなうめです。
4	レイディアントシルバーガン(ステージ2)	22,424,730	KNN-はんばーぐボ敵	ALL 連鎖付 5A1199万 何とかつながりました。
★	スラッシュアウト(カムイ)	18,321,978	ZOT	ALL ノーマル 50万落ち

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,305,400	4200点は落ちとる AAZ	ALL 同付 Cグルーヴ EX紅丸・ルガール
2	マーヴル VS. カプコン 2	3,218,833,000	3200点落ち M-1号	ALL 連付 ハヤト・ガンビット・アイスマン
★	1944 〜ザ・ループマスター〜	24,715,920	ひまつぶし LAOS-長田仙人	ALL 連付 (1周END設定)
4	ガンスパイク	1,498,600	HAM(タケトゥ)	2-10 同付 ナッシュ
★	ファイナルファイトリベンジ(タイム)	1'40"23	処理落ち	ALL 連付 ソドム オール○P

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	2,006,600	Clever-平MT(終了)	ALL 20連鎖 美樹原 マグレ×1
2	ドラゴンブレイズ	1,173,200	Clever-MS平(撤収)	2-1 クエイド
3	ストライカーズ1945PLUS	1,884,600	Clever-虹野-BAR(3番弟子)	2-6 フライングパンケーキ 1周 118万
4	バーチャNBA	91/42	Jun	ロケッツ
5	ダンスダンスレヴォリューション 4thMIX	15,877,778	AKI	LOVE AGAIN TONIGHT(マニアック)

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	パラパラパラダイス	300,000	手刀十段	ALL パラパラモード ○G
★	パラパラパラダイス	300,000	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	ALL パラパラモード ○G
★	戦国ブレード	2,384,900	J・G・K-ALL㊖	ALL アイン 連付
★	天地を喰らうII	4,719,850	AXIOM-H.Y㊑	ALL 黄忠 連必付 残0 鳥1 曹操残2秒
★	天地を喰らうII	4,456,200	AXIOM-H.Y㊑	ALL 趙雲 連必付 残0 鳥0

ゲー事典 → http://www5a.biglobe.ne.jp/~nasahp/ ■GAME CONDOR PARTII http://www5.freeweb.ne.jp/computer/kondoru2/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm/ ■GAME's WiLL http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm/ ■GAME's MILK homepage1.nifty.com/gamesmilk/ ■スーパーヒーロー倉吉店 http://www.fuuki.com/

惜しかった個人申請

今回から始まったこのコーナーでは、普段表に出ることのない、惜しくも全国トップに届かなかった個人申請を紹介し、その健闘をたたえていく事が目的だ。また、プレイヤーからのコメントには、稼ぎプレイにおける最先端のテクニックやコツなどが隠されているので、参考にしてみよう。

※ここで紹介した個人申請の難易度は集計ルール通り、すべて工場出荷設定のものです。

タイトル	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
スコア	775
面数	ALL クリア
集計部門	チーム
備考	嫌いなチームは早めに出てこい
スコアネーム	ゲーセン店長？RYO
店舗名	池袋迎夢館（東京）

プレイヤーのコメント

やはりセスで無理にでも超必殺技を入れる。CPUの3人目でセスの体力が少ない場合、次のキャラに回しパーフェクト超必で終わらせる。
パーフェクトと超必がすごい大切！　あとは運。

解説

今回トップのプレイヤーが使用したキャラはマリーで、選択したキャラが違いながらも、惜しいところまで迫った同氏。キャラが多いゲームなので、点数の変動を調べるのも一苦労だろう。

タイトル	ロードランナー・ザ・ディグ・ファイト Ver.B
スコア	30'11"00
面数	ALL クリア
集計部門	超達人コース
備考	Cボタンなし
スコアネーム	TKK-KTL-EL2
店舗名	ゲームプラザアミュー

プレイヤーのコメント

キャンセル系をできるだけ決める。ミスると終わる所が多いのでキツイ。

解説

トップ争いは、同氏とwzh.氏との2人に絞られてきたロードランナー・ザ・ディグ・ファイトVer.B。パターンの方もかなり煮詰まってきているようで、1カ月で伸びたタイムはわずか2秒。もう限界なのか？　それともまだ、伸びる可能性はあるのか？　まだ戦いは終わらない……。

タイトル	ミスタードリラー2
スコア	2,143,370
面数	ALL クリア
集計部門	2000mエジプト
備考	8'48"46　ノーミス
スコアネーム	運95%．天使派ホエホエ君
店舗名	アミューズメントスペースミュー

プレイヤーのコメント

シンクロ交互連付き、タイムが遅すぎ。2色面は連鎖を重視のスタイルですが、多分まちがい(ひょっとして218万ぐらい出てるのでは？

解説

惜しくも950点差で敗れてしまった同氏。その実力はトップのプレイヤーにひけを取らないハズ。また、2色面でタイムより連鎖点を重視すると、点数が安定しないものの、大連鎖が起これはすさまじく点が高くなる時がある。

RULES 最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■11月19日締切分か追加(変更)されたルール

●ガンスパイク：全キャラ合同で集計します。隠しキャラを使用したスコアも集計対象とします。

●クラッキンDJ：トータルのスコアで集計します。選択する曲は問いません。

●ナスカー アーケード：コース別(タラデガ、リッチモンド、ワトキンス グレン)で集計します。使用する車種やモードは問いません。

●テトリス・ジ・アブソリュート：ノーマルモード(スコア)とグランドマスターモード(タイム)の2部門で集計します。ただし、グランドマスターモードでマスターより上のランクはすべて同等とします。

●ドラゴンブレイズ：今回よりキャラ別(クエイド、ソニア、ロブ、イアン)集計始します。

●がんばれ運転士!!：(江ノ島電鉄、伊予鉄道)の2部門で集計します。選択する難易度は問いません。

●セガ ストライクファイター：(D国開放作戦、R連邦掃討作戦)の2部門で集計します。

●デスクリムゾンOX：今回から集計予定です。

●ビートマニアⅡDX4thスタイル：(7KEYモード)と、エキスパートコースのコース別(ボーカル、ハッピー、トランス、トリップトリップ、クラブ)の計6部門で集計しています。

■12月17日締切分から追加(変更)されるゲーム別ルール

●ゴルゴ13奇跡の弾道：部門別集計は行なわず全部門合同で集計します。もっとも点数が高くなると思われるモードで挑戦して下さい。また、隠しのゴルゴモードも含みます。

●マイティ・パン：(ツアー、パニック、エキスパート)の3部門で集計します。

●ポップンミュージック5：部門別集計は行なわず、全部門合同で集計します。

●シャカっとタンバリン：部門別集計は行なわず、全部門合同で集計します。

●スポーツジャム：賞金額で集計します。

●リッジレーサーV：(初級　昼、中級　夕方、中級　昼、上級　夕方)の4コースでの集計を行ないます。ボーナスコースの集計は未定です。

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,719	YST-すみれ姫なまぢち？	ALL
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	5,042	YST-すみれ姫うしぢち？	ALL
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	3,915	すみれマニアⅡDX 4th Style	ALL
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	4,920	すみれマニアⅡDX 4th Style	ALL
★	ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～	53,492	EXR	ALL スタンハンセン

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	78,088,900	.Z.	ALL
★	1944 ～ザ・ループマスター～	23,067,730	予選落ちフセイン♡	ALL 連付
★	上海 ～昇龍再臨～(陰と陽)	6,700	年末年始が生活苦の年になるフセイン♡	ALL 連付
★	ストライダー飛竜2	28,476,900	ストライダーフセイン♡	ALL 連同付
5	バカバカパッションスペシャル	2,499,640	本日は、SダイブXOフセイン	ALL

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1-25 末光ビル1F　☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター(ウィンディナ)	58,872,220	ハッツミー	ラスボス TIME OVER
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユリアン)	6,109,100	EVE	ALL 1ミス MSF ドリアン(笑)
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(いぶき)	7,306,800	よっスィーの笑顔にメロメロのDUO17才	ALL ノーミス MSF
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(豪鬼)	7,758,500	吉澤ひとみ派 ヘタレごうきDUO	ALL ノーミス MSF
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(リュウ)	7,581,500	矢口とセーラームーンがかぶるんですDUO	ALL ノーミス MSF

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル　☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,225,900	㊙長	ALL 紅丸、さくら、ユリ、バイス 連付
★	1944 ～ザ・ループマスター～	21,473,530	通りすがりの人	ALL 連付 1面スタート
3	バカバカパッション	1,306,040	756	ALL
4	ウォーザード(ムクロ)	4,684,600	亞里亞と結婚したい20才・羽嶋兄や	ALL 連同付 Lv1→Lv23
5	マジックソード	11,554,536	AKA	ALL 同付 ビギニングスタート

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(Q)	7,224,400	まさとし	ALL M.S.F
★	三国戦記スーパーヒーローズ	158,726,900	たまけん	ALL 白甲黄忠
3	ストライカーズ1999(X-36)	2,470,200	mmm	ALL
4	ドラゴンブレイズ	1,341,000	mmm	2-3 クエイド
5	1944 ～ザ・ループマスター～	5,502,160	TAO	8ST 93% P-38 まだまだ…

アミューズメントラージ

福岡県山門郡三橋町下百町6-6 栄和第一ビル1F　☎0944-73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	2,931	AAAA	
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	4,913	NEO	
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	4,306	AHO！	
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	3,094	AAAA	
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	3,969	AAAA	

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……
○店舗名
○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。
ご応募お待ちしております。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア3月号掲載)は
12月17日(日)
までに出されたスコアで、
12月20日(水)
当日消印まで有効です。

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23　☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バストアムーブ2	250,510	SRM	ALL ショーティー
★	1944 ～ザ・ループマスター～	22,783,110	再デビュー G.M.C.REN	ALL 連付 残ゴールド116万
3	バカバカパッションスペシャル	2,590,970	GOD-小瀬良	96-99-98 ALL
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,094,900	SAI	ALL Cグルーヴ さくら・キャミィ・ケン 乱入1
5	アクアラッシュ(エンドレス)	1,870	SRM	連付

■ネオ・アミューズメントスペースa-cho http://www.aspirin.co.jp/acho/index.html/ ■ゲームプラザキューティー http://free.prohosting.com/~qt-syg/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/ ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/ ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm/

巷に溢れるアーケード関連の立体物を一同に集めて、その素晴らしさと荘厳さをイヤと言うほどに味わってみやうではないかと提案するコーナー、それが立体貴族であるッ！

担当：田渕健康J型＆まこーるZ

世界の海洋堂より最新バーチャロイド登場！

テムジンはカトキ御大がDC版のカスタム機能を使って、オリジナルのカラーリング＆エンブレムを作成したものを立体化したもの。フェイ・イェンは寅年にちなんで描かれたCGを元にカラーリングされておる。

日々コンスタントにバーチャロイドの立体化を行なう電脳戦士の心の友・海洋堂から、今月も最新作が登場！　今回のラインナップは、カトキハジメオリジナルの『ウインターホワイト・テムジン』と、『フェイ・イェン・ザ・タイガー』の2機種。共に山口勝久氏が手がけた、モノシャフトドライブ・アクションフィギュアだ。

テムジンは12月発売予定で予価3,800円（税抜き）。フェイ・イェンは12月発売予定で予価2,980円だ。クリスマス、パパにねだって買ってもらうべし！

女神様フィギュアをご紹介ッ！

業務用デビューも果たし、先日は劇場版映画も公開された人気作品『ああっ女神さまっ』から、主役のベルダンディーと妹のスクルドがコールドキャスト完成品で登場。さすがに神々しい完成度なので、玄関先に飾ればゴージャス感満点だ。

ベルダンディー
コールドキャスト塗装済み完成品
- ●原型師・香川雅彦
- ●価格・¥32,800（税抜き）
- ●12月下旬発売予定
- ●発売・海洋堂

スクルド
コールドキャスト塗装済み完成品
- ●原型師・香川雅彦
- ●価格¥18,000（税抜き）
- ●12月発売予定
- ●発売・海洋堂

サイキッカーがフィギュアで甦る！

今なお根強い人気を誇る『サイキックフォース2012』から、人気の4キャラが立体化されたぞ。どれも中々雰囲気出ててヨイ感じでしょ！

コールドキャスト完成品で発売中なので、誰でも手間いらずで鑑賞を楽しめるって寸法だ。君の家もキース様フィギュアを飾るだけで、一瞬にしてノア本部と化すこと請け合いDA！

エミリオ・ミハイロフ
1/6 コールドキャスト完成品
- ●原型製作／DRESS 石田英一
- ●価格¥6,800（税抜き）
- ●発売・京商

リチャード・ウォン
1/6 コールドキャスト完成品
- ●原型製作／DRESS 石田英一
- ●価格¥6,800（税抜き）
- ●発売・京商

キース・エヴァンス
1/6 コールドキャスト完成品
- ●原型製作／DRESS 石田英一
- ●価格¥6,800（税抜き）
- ●発売・京商

マイト
1/6 コールドキャスト完成品
- ●原型製作／DRESS 石田英一
- ●価格¥6,800（税抜き）
- ●発売・京商

C-WORKS ソウルキャリバー アクションフィギュア祭り

先月の貴族ではC-WORKSの侍魂アクションフィギュアを紹介したが、今月の新作はコレ！　格闘ゲームの最高峰として名高い『ソウルキャリバー』から、御剣、ナイトメア、シャンファの3キャラをアクションフィギュア化！　1／12スケールで、お値段はどれも2,000円（税抜き）とリーズナブル。原型製作は小林義仁氏。これは買いっしょ！
（掲載されているのは、試作品の写真です）

KOF99ver. 麻宮アテナ発売！

ジョン・フーン氏、心のアイドル『麻宮アテナ』さんのフィギュアが、C-WORKSから発売されやした。コールドキャスト完成品とレジンキャストキットの2バージョンで発売しているので、好きな方を選ぶといいだろう。

麻宮アテナSP (KOF99 EVOLUTION)
- ●原型製作　佐藤寿訓（大黒や工房）
- ●レジンキャストキット ¥7,800（税抜き）
- ●コールドキャスト完成品 ¥12,800（税抜き）
- ●発売・エポック社

立体造形魂を熱くたぎらせつつも、決して高貴な精神も忘れたくないこのページ、「立体貴族」では各メーカー様から発売される作品を随時、心待ちにしております。アーケードゲームの作品を筆頭に、貴族のソウルをもみしだいて下さる製品を予定されているメーカー様、どうぞ「立体貴族」担当宛てにご連絡下さい。さらに、読者の皆さんからの尊き投稿もひねもす募集中につき、どしどし応募されたし。（Zまこーる©型）

ムック第二弾発売決定!!

GUILTY GEAR X アソシエイションX

先月で最終回の予定だったカラー版アソシエイションXだが、2冊目のギルティムック発売決定を記念して、カラー版アンコール営業だ！ 気になる第2弾ムックの内容は、ギルティファン必見のディープな設定資料に加えて、各種イラストなどを掲載予定！
こいつぁヘヴィな内容だぜ！

アンケートハガキ大主張大会

ムック第一弾のアンケートハガキにも、さりげなく力作が書かれておる。今回はそんな作品を大放出!!

（新潟県　岩井恵子さん）

（北海道　水無月要さん）

（大阪府　広瀬圭一君）

（宮城県　山本哲さん）

（東京都　木下由子さん）

（長野県　島山暁男君）

（新潟県　浅井恵美さん）

（鹿児島県　葛莒猫カエデさん）
☆ミリアって、人生ハードボイルドしてますよね。

（大分県　ぽぷろばさん）
☆やっぱりジョニーはブラックでしょ。ジョニ黒。

（東京都　フミローさん）
☆2000年で闘もアツかった男だぜ！

（茨城県　きくらげさん）
☆炊事洗濯は髪の毛でできちゃいそうだー。

（東京都　柳麻城さん）
☆気がつくと、すっかりギルティ界の人気者ですね。

（熊本県　黄花南さん）
☆戦ってるところより本読んでるほうが似合う。

（島根県　梶みゆきさん）
☆150歳越えでもロケンローラーだッ！

（埼玉県　兼炊くさん）
☆ディズィーオリジナルコス！可愛くていいんじゃないスか。

（静岡県　磯部穂篤さん）
☆実は追っかけがいたことが判明！

（香川県　大林忍さん）
☆豹柄似合うね！ダンディーの証だネ。

（香川県　優華薫さん）
☆小動物のような瞳がたまらんですたい。

（千葉県　加川ガル吉さん）
☆おいおいまた忍者泣かしてるよ。

（千葉県　御影さん）
☆食も勝負も料理はオマカセ

（東京都　高瀬榊さん）
☆ギルティの人々ってお顔の作りが丁寧ですネ。

（大阪府　銀ぎつねさん）
☆実はポチョム並みに腕力あったりしてね。

続報！ワンダースワンカラー版「ギルティギア・プチ」（2001年1月発売予定）

対戦格闘で人気の[illegible]は、すべからく[illegible]コミカル格闘[illegible]しなければならない[illegible]業界普通の原理に則った[illegible]はらないが、ギルティギア[illegible]いるそう[illegible]ヤラの[illegible]ボルトヘッドを尊敬する[illegible]という設定。萌えー[illegible]

ファニー子さんの注射器は、母の形見らしい。ドリームジャンボクラスにデカいですね。

グー事典 今回は急遽カラーでのアンコール公演となりましたが、次回からは予告通り、1色ページでの「アソシエイションX」をお送りします。アソシエイション内投稿コーナー、ガトリングアーティスツでは、引き続きギルティ関係投稿ハガキを募集しておりますので、これからもどんどん送って下さいな。カラーのイラストはアフロCMYK係まで宜しく！

SNK丸出しのハイパーディメンション

KOFッ子ソサエティ

不滅の魂・KOFが復活を遂げるその日まで、容赦ない応援の声を送り続けるコーナーがココ、KOFッ子ソサエティである！ 獅子王っつーと、いわばライオンキングで劇団四季ですか？ というシベリアキャグを聞いたことは、君と僕との秘密にしといてケロ！

酸欠GUY：田渕健康

イラストレイションストライケル

今回も45ムーンスラッシャーが霞むぐらいに、強力な投稿がムチリスと集結！ ハガキの投稿のみならず、メールでのCG投稿も絶賛受付中！ だということを覚えておくといいだろう。

(KOFッ子会員049 東京都 天草あまみさん)
☆次回があれば新キャラとして使えること希望。

(KOFッ子会員038 神奈川県 竜胆さくらさん)
☆軍人を育てる育成ゲーで「超軍人ツクール」ってのはどうか。

(KOFッ子会員046 静岡県 竜樹さん&花穂さん)
☆合作です。真吾犬がヨイ。

(KOFッ子会員004 山口県 里見ミカサさん)
☆パオパオか……。ゾウさんみたいネ。

(KOFッ子会員042 鳥取県 八咲ツヨさん)
☆今回の一発目はコレ！ 極めて男前ズラよね。

(KOFッ子会員001 流姫御へ。葵花南さん)
☆スパッツ抜きだとセクスィーなーのねー。

(KOFッ子会員031 大阪府 澄さん)
☆KOFの舞って毎年新技ついててよかったスよね。

(KOFッ子会員047 熊本県 ユタポン君)
☆どうしてこんなポーズが似合ってしまうのだろう。

(KOFッ子会員044 山口県 末次誉亮君)
☆ハードなライダー姿も似合っとるのう。

(KOFッ子会員043 優華麗さん)
☆超熱血と超クールでバランス取れてますよね。

(KOFッ子会員048 岐阜県 上杉けんじさん)
☆目を覚ました瞬間、大乱闘になったりしてな。

(KOFッ子会員045 大阪府 ムンク園山さん)
☆女の子に人気あるんですよね。おしゃれさんだからか？

(KOFッ子会員029 東京都 たもかおりさん)
☆会員番号をモチーフにイラスト描いてくれました。よくってよ〜。

ギガンティック大募集!

当コーナーではKOF関連の投稿を大募集しておる！

カラーイラストはもちろんのこと、HP紹介、KOFコスプレなどなど、君たちの滾るKOF熱を当コーナーにぶつけてたもれ！ 「チャンコー特集やってくれYO！」とか「ブライアン気分満点にしてくれ」などの要望も待ってるよ。投稿採用者には一生使える「KOFッ子会員ナンバー」を強制贈呈！ 宛先は「アルカディア編集部 KOFッ子ソサエティ」係まで！ P193にある投稿規定をよく読んで、がっつり投稿してくれよな！ 締め切りは毎月20日前後です。よろぴく。

KOFッ子仮装祭り

KOF関係の美麗なコスプレを皆様にご紹介するコーナー、それがKOFッ子仮装祭り！ 今回もキャライメージ満点の作品が集まったでぇえ〜。

(KOFッ子会員050&051 クーラ=DENさん ダイアナ=JUNさん)
☆バランス取れてて、原作通りといえましょう。

(KOFッ子会員052&053 K'=田本庵樹さん 庵=藤真丈さん)
☆程よく黄昏てますな。ウナダレ〜ルって感じ。

(KOFッ子会員054&055 雛子=大阪クリスさん マチュア=三角波さん)
☆イベント写真の投稿も受け付け中！

(KOFッ子会員056 草薙京=水原ありささん)
☆京子じゃなくて本家の京様です。凛々しい！

ゲー事典 SHO様NOW！「ねぇブチブチ、KOFのプライズでフィギュアって出てないのかな?」「……出てるよ」「え!? マジでぇ!?」(11月7日編集部にて)

コスプレ プレイスタイル Vol.10

文・写真／中里 毅（COSPA/SKP）DJ講座／DJ-CAMELEON

コスプレネーム／友美
キャラクター／ストリートファイターシリーズ春麗

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。今回は岐阜県のCN.友美さんから投稿して頂いた春麗です。衣装の完成度も非常に高く細かいところの作り込みなどは初心者の方にも参考になると思います

ご挨拶です!

まいど! コスパの中里毅です。

もうストーブ無しでは死んでしまう季節ですね～。担当は冬の到来とともにスノーボード小僧に変身してしまい、すっかり働かなくなるのですが……皆様は寒さに負けずガンガンコスプレしてドンドン投稿して下さいね～。

それではコスプレ・プレイスタイル行ってみましょう!

投稿コスプレ～

今回も、大量の投稿に感謝しつつ始めたいと思います。

まずは一押しコーナーでもご紹介した、岐阜県のコスプレネーム・友美さんがもう一枚送ってくださった「ゲゲゲの鬼太郎」です。

◆頭の上には目玉のおやじが……(^_^) いい感じですね!

一押しコーナーの春麗とのギャップが印象的です。やっぱりコスプレはある意味「変身」だと思うので、自分自身のキャラクターを固定せずに、色々やってみるのは実に良いことだと思いますー。

続いて、コスプレネーム・いちごみるくさんで、懐かしの3D格闘ゲーム「サイキックフォース」のソニアです。

キャラクターのイメージに合うようにと、エナメル素材で作ったそうです。

◆小物までキッチリ作り込まれたソニアです。 かコイイですね

エナメル素材はとても縫製しづらいのですが、ミシンにかける際、一緒にトレーシングペーパー等を挟み込み滑りやすいようにすると縫いやすくなります。

いちごみるくさんの衣装は、とても綺麗に縫えていますし、小物の塗装もムラもなく美しく仕上がっていていい感じです。

続いては、担当も大夢中で読破している、ジャンプ漫画「ナルト」のコスプレを送って頂いたコスプレネーム・戌服くりゅうさん(うちはサスケ)と戌服さくらさん(春野サクラ)です。

◆綺麗にまとまっていて統一感があります。素材選びの参考になりますね。

いつも二人コンビでコスプレなさっているそうです。

素材の色合いなど、二人のバランスが取れていていい感じに仕上がっています。

漫画とそっくりなサンダルを履いているところもポイントですね。

さてさてお次は、以前も団体さんでFF8のコスプレを送って頂いた「BESLAVER」の皆さんで、ジャンプ漫画の中で人気が高いワンピースです。鷹護さん(ルフィ)・けんかさん(ナミ)・HALさん(ゾロ)・皇也さん(サンジ)・くうじさん(ウソップ)・未央さん(アルビダ)・ともさん(たしぎ)の総勢7名です。

◆これだけの人数ですと迫力満点です! 服や小物選びのセンスが非常にいいと思います。次回作にも期待大です!

服の選び方や小物など、原作のイメージが良く出ていて実にいい感じです。

毎回これだけの人数で合わせてコスプレできるのは、実に良いことだと思います。

次も送って下さるとのことなので楽しみにしています。

ドンドン投稿続きます!

まだまだ行きます!

コスプレネーム・うつつのまほさんから送っていただいた猫の不知火舞です(笑)。

色々な写真を送って頂いたのですが、すんげぇ迷って結局ネコを採用です(ホントスミマセン)。

担当は動物と飛び道具に弱いので、どうしても載せるしか……。

◆あははは。いろんな写真の中から猫でコメン いやぁ実にカワイイです。

ちょっと嫌がっているところもいい感じな舞です。無理矢理見れば必殺忍蜂のポーズ……っていうのはやっぱり無理ですかね～(笑)。

さてさてお次は、コスプレネーム・Tomoki磯村さんで聖闘士星矢のブラックアンドロメダです。

◆アーマーの出来が秀逸です。

アーマー部はサンペルカ(ウレタン)にラリッサを張り合わせて作っているそうです。各部が細かく再現されていて、実に格好良く仕上がっていると思います。

最後は、ご夫婦でのコスプレを投稿して頂きました。コスプレネーム・あおいさん(ユリ・サカザキ)と楓さん(リョウ・サカザキ)です。

コスプレを始めてまだ1年とのことですが、同じ趣味で楽しめるご夫婦は実に羨ましいです。

オーソドックスな形の衣装ですけれど、丁寧に作られていて実にいい感じですね。

さてさて、あっという間にお終いです。

皆様の投稿あってのこのコーナーですので、じゃんじゃん投稿して下さいね～。

次回はコスパレポートとコスパショップの紹介でいいかなぁ～と思っております! ではでは～。

ホームページ紹介します!

●コスプレホームページ紹介!
コスプレ関連のホームページをお持ちの方、もちろんコスプレイヤーさんがご自分で運営されているホームページ等の投稿をお待ちしています。
URLと管理者の方のメールアドレスを忘れずに、いつもの募集宛に送ってください。
ページを掲載する可能性がありますのでご注意下さい。

投稿&お手紙まだまだ大募集!

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問など。

●その他コスプレに関することならなんでも!
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル (株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています～

コス事典 やっぱりコスプレコーナーの担当ですので、「自分でもコスプレをせねば!」と思いたち久々に衣装を製作中です。ちなみに担当的に一押しジャンプ漫画「ナルト」なんですが……やっぱダイエットが先かなぁ～(>_<) ps.32台限定のニスモチューンのR32 GT-Rがすんげぇ欲しいっす! (^_^)

HOW2DJSTYLE!!

コスプレDJ講座またお休み!?

カメレオン師匠またまた多忙(泣)につき、今回もコスパのDJ＆MCのやまけんさんに代打で登場してもらいます。

楽しみにしていた方ホントに毎回スミマセン(陳謝)。

では、やまけんさんお願いいたします〜。

どもども〜

どうも皆様コンバンワ！　コスプレダンスパーティー「コスパ」のやまけんです〜。

カメレオン師匠またまた多忙で〆切が臨界突破している所で、僕に声をかけてくる担当中里氏に呪いの言葉を贈りつつ、DJスタイル行ってみたいと思います〜。

カメレオン師匠の素敵な講座に質問のお葉書も頂いているのですが、今回は僕が代打ですので次回師匠に扱って頂くとしましょう。

DJスタイルも回数を重ねていますので、DJプレイそのものの大まかな話はほぼ終わっちゃった感があります(笑)。

そこで、今回は意外と質問の多い「イベントを自分でやってみたいんだけど、どうしたらいいの？」って話をしたいと思います。

コスプレイベントの場合、撮影会等を除けば大概はどこかを貸し切ってDJ機材を運び込んで行なうダンスパーティーと、最初からDJ機材音響機材ともに整っている会場（クラブ・ディスコ）を貸し切って行なう場合の2種類だと思います。

前者の場合、会場の貸し切り料金は安いのですが、音響機材や照明、さらにDJ用の機材一式も揃えなければならず、初めてのイベントには向かないことが多いのです。

後者の場合、会場の料金は前者に比べ高額なことが多いですが、機材は完璧に揃っているので安心です。

会場をおさえる注意点は、自分がやろうとしているイベントに合っているのか？（会場の収容人数や機材・立地など）をよく検討しなければならない事と、自分が出せる金額かどうかって事です。

コスプレダンスパーティーのようなDJがいて、曲がかかって、コスプレイヤーのお客さんが踊って楽しむタイプのイベントは、一時期のブームを境に急増し、それこそ星の数ほど存在します。

最盛期は、毎週何処かの会場でダンスパーティーが開かれていたと言っても大げさでも何でもない位です。

イベントを主催する場合、その星の数ほどあるイベントに埋もれてしまわないように色々な事を考え、リサーチし、自分だけのイベントコンセプトを打ち出す必要があると思います。

コスプレダンスパーティー最盛期は、そういったコンセプトの細分化が進み、テクノ・ハウス専門のコスプレダンスパーティーや、ユーロビート専門のコスプレダンスパーティーなど、色々なダンパが出現しました。

最近は先祖帰りして、アニメソング専門なんてダンパもあるくらいです(笑)。

イベントを主催して、自分でDJをやっててお客さんに楽しんでもらうのは本当に大変な事ですが、そのぶんお客さんが「楽しかった〜」とか「また来ます〜」と言ってもらえた時の感動など、他では得難いモノ。是非頑張って自分だけのダンスフロアーを構築してみてください。

まだまだ続くよ〜

「DJプレイの練習ってどこでするんですか？」って言う質問が意外と多く来ています。

僕(やまけん)の場合、DJ始めたての当時ですが、(株)コスパがCD-Jとミキサーを何故か持っていて、それを貸してもらえる好環境にあったのでとても楽でした。

そんなラッキーなことはそう無いと思いますので、頑張って働いて、機材を買って、自宅でってのが基本になります。

逆に変速可能なDJ用CDプレイヤーとミキサー（総■市価で7万円位からかな？）さえあれば、音響機材があるライブハウスなどでもDJイベントが可能です。

僕の場合、MCをコスパでやっている時にカメレオン師匠に「面白そうだからDJプレイも教えてください〜」と頼んでツインスターで基本操作だけ習い、その1カ月後にベルファーレでデビューというとんでもなくイレギュラーな経歴なのでイマイチ参考にならないのですが、ヴェルファーレ一発目で1500人のお客さんの前でプレイ中のCD-Jを開けちゃう大失態！　おかげで一気に度胸がつきました(笑えないなぁ)。

そのせいか練習量が妙に少なく、よく師匠にどやされてます〜。

さてさて、そんな感じで次回こそはカメレオン師匠に死ぬ気で原稿書いてもらって、DJ講座はどんどん深いところに入って行きたいと思います〜。

では、次回もお楽しみに〜。中里覚えてろ〜！

投稿のご注意！

一応しつこく投稿写真の注意点を載っけておきます〜。

こんな写真はボツになりますので注意してね。

●ピンぼけ写真
写真のピントには注意しよう！　被写体を中央にしてから、シャッターを半押し。それから構図を変えよう！

●真っ暗写真・真っ白写真
露出アンダー・露出オーバーに注意！　衣装の色によっては、なんにも見えなくなっちゃうものもあるので気を付けよう！

●顔だけ写真
顔だけアップだと何の衣装か解らなくなっちゃうので、せめてバストアップで！

●超ミクロ被写体写真
被写体が小さすぎる写真は、野外ロケにありがちです。背景も演出のひとつですが、そこそこ衣装が見やすい写真を送ってね！

●汚れちゃった写真
写真を送るときは、専用のビニール袋か紙で保護するとベター。セロテープやノリに要注意！　封筒に写真を入れてから宛名を書くと跡が付く事もあるので注意。

ではでは皆様の投稿お待ちしてます〜。

次回のDJスタイルこそカメレオン師匠に頑張って頂きます！

やまけんさんありがとう御座いました〜。

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ〜という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先を忘れずに明記してください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンタープレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ−CAMELEON
1965年　東京生まれ　A型
ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などDisco・CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップFM・K−MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

読者が作る、ゲーセンの未来！

ハガキDJ：田渕健康

元気だせ兄弟！　気分だけでもクリスマス特集！

今年もクリスマスの季節が否が応にもやってきた！　「イブの日は別に予定もないし、いつも通りゲーセンに行くか～」などと世の風潮に逆らうが如く、己の道を貫く君！　心配するな！　君にはA-Froがついてるぞ！　そんなこんなで、担当Tと福田柵太郎のバンカラコンビが強制クリスマス気分でお送りする今回のA-Fro！　メリィィィクリスマァァス（ダミ声BYグレートラグタイムショー）。

（福岡県　たこさん）
☆何だか人間ツリーと化してるんですけど。違和感ないところが凄いや博士。

（岡山県　P.Wさん）
☆聖夜に踊れ！
今宵はハジけたモン勝ち！

◆http://homepage.mac.com/opsuball/

☆サンタバージョンのエンジェランです。
羽根系はクリスマスに映えますね。

◆http://www3.ocn.ne.jp/~corkbird/

☆神の子と過ごす聖夜。
ご加護がありまくり!?

☆ユーリ様もメリクリ。
いい夢見れそう？

◆http://www.miyazaki-mu.ac.jp/~s9810004/gondolf.html

☆サンタ娘のルージュでごわす。
クリスマスにはアストラで遊ぼう。

大好評人気のうちに、めでたく1周年を迎えることができた当コーナー・アフロCMYKでは、皆様のカラーイラストを募集しております！　気に入ったゲームやイチオシキャラなどを凝縮して、アナタとゲームの繋がりをカラーイラストにて表現してみないかッ!?

（三重県　猿天化G君）
☆なんかこう、有無を言わさじ、っつーオーラが溢れちょるのう。

（大阪府　上総亮さん）
☆いつもハガキ裏にコメントどーも。燃ジャコンの方もよろしくね。

（愛媛県　モリヒロミさん）
☆カプエヌケイ出演で人気再燃！次作ではデフォルトキャラかな？

◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/2790/

（埼玉県　RIKIぞう君）
☆アナザーストライカーじゃなくて元祖版、だそうです。

◆http://www2.plala.or.jp

（大阪府　神君）
☆この街に「癒し」はいらない。抗う牙と、熱い走りがあればいい！

てなわけで、今回はクリスマス特集からスタートしてみましたが、いかがでしょうか。大々的に募集もしていないのに、時期を見計らってクリスマスイラストを送ってくれた皆様の機転には、感服＆感謝です！　ちなみにクリスマスイラストの一番乗りは沙夢イラストを描いてくれた「たこ」さん。なんと残暑も厳しい9月中旬にハガキが到着してました。先読みはええ～（笑）。

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆皆さんのおかげで、アルカディアも1周年！
本当に（×100）ありがとーっ！

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆己が[illegible]を決意に変え、煉獄の大空へ。
つーか、ハガキ裏の一発描きソニアは一体。

（東京都　BON越後屋君）
☆通信プレイのグルーヴ感が
良く出ていると言えましょう。

（群馬県　NAGA君）
☆クリスマス快賊！　届けるのは、
希望と言う名のプレゼント！

（東京都　たもかおりさん）
☆先日出た新堂さんのCD、
売れ行き好調らしいです！

（京都府　大山高嶺さん）
☆正しい髪の使い方。
女の子ですもの。

（新潟県　柊龍也さん）
☆ポップンのジャンルって、
毎回ネタ豊富でヨイですよね。

◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/4217/index.html

（宮城県　速士甲斐君）
☆新基板でウリコも別嬪さんに。
「3」におかんは出るのだろーか？

◆http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sumire/1948/

（東京都　しのみぃ君）
☆ギルティの女性陣は均等に人気あるんですよね。
ハズレなしです。

（大阪府　西ユキイさん）
☆愚者の烙印が導く情熱。
この音には満たされぬ楽園こそ相応しい。

（東京都　楽丸さん）
☆レゲーハガキもコンスタントに
送られてきてて、いい塩梅です。

（兵庫県　やまと君）
☆メダル獲得記念とのこと。
おいちゃんも感動したよ。

（東京都　修之介君）
☆天と地が交わることなく、
燃える宿命も、終わることなく。

◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/3492/

格闘通天閣
SNK VS. CAPCOM FAN PAGE

祝！　C vs.S[illegible]決定！
つーわけで、今月も[illegible]コーナー
いってみよう

（[illegible]　[illegible]さん）
☆[illegible]

（宮城県　いるぞうさん）
☆カプコングラフィックでも
違和[illegible]なかったですよねー。

（北海道　木ノ下チビさん）
☆大自然の巫女VS魔界の女王
[illegible]

（[illegible]　きりゅう"ムササビ特攻隊"れかさん）
☆[illegible]イコール美しさ！
[illegible]です。

（東京都　クサレトマトt君）
☆胸毛が妙にリアルよの。
もふー。

（大阪府　たまき+ぎんざさん）
☆設定資料掲載後から、
投稿が元気になりました！

◆http:www2.odn.ne.jp/daisuke

（東京都　Dr.ひろい君）
☆新基板での封魔行に、
俄然超期待であります！

（東京都　ムドウくん）
☆もはやライフワーク！
次の機体が楽しみです。

◆http://www.02.246.ne.jp/~mdo-digi/

（静岡県　磯部毬藻さん）
☆うおー、凄い派手派手。
圧倒されるぜい。

（岡山県　藤原綾代さん）
☆ⅡDXのフライヤー娘です。
藤原さん、今後もガンバよ。

（千葉県　y2さん）
☆今回はパンツ1丁にならずに
一安心でしたな（アーサーも）。

◆http://www1.sphere.ne.jp/perfectf

A-Fro ひみつ情報　最近はCG投稿もモリモリ増えてきて、毎日ホクホクなのであります。HPを持っておられるCG投稿者の方々も、アルカディア繋がりということで皆さん相互リンクを張っておられるご様子。何だかいい感じじゃないですか。これからもアルカディアをきっかけにして、投稿者の皆様を繋いでいけたらいいですな！　つーか繋ぎますよ容赦なく！　21世紀も投稿よろしく。

AD-Froラドンスペシャル ～電磁波湯浴み編～
温泉ゲームコーナーの掟

今年もクリスマスの季節は例によっておなじみの[illegible]イヴの日は[illegible]いつも通りゲーセン行ってか[illegible]ゲーでもやるか…」なとど2ページ前より、人生の[illegible]方面に[illegible]中の[illegible]よかったの?」「これが本当のAD-風呂なんて(北海道 久遠堂梨花さん)」なとどとヒバノンなSGもかまされつつ、聖夜の温泉特集スタートだ! [illegible]

(茨城県 雨さん) ハッピー時

http://www.moneypit.i.am

(東京都 しいの かなえさん)
☆夜魔入浴の図。これがホントのサキュbathなんつってな。グハハ!

(東京都 楽丸さん)
☆この一杯は、POWって言っちゃうでしょ。

(北海道 久遠堂梨花さん)
☆クリザリットのくせに、ムチ子と、ムチ子とおお!! 姉弟ならいいか。

(兵庫県 ひとくいディスコゾンビ君)
☆今月のB☆GIRLは『紅白ブルマ合戦』。なにか事件の匂いがガモガモするだす。

(東京都 守山いつかさん)
☆長～い格闘人生、たまにはゆっくり骨休め、しなきゃね。

(大阪府 園内南斗君)
☆そのわくわくは、ちょっと違う。

(北海道 木ノ下チビさん)
☆「フェリシアはもとも裸……反則ですか」超有効。っていうか一本勝ちです。

(北海道 PSY君)
☆湯煙であって、バッカスサイではない。

http://www.renge.sakura.ne.jp/~psy/top.html

(大阪府 C☆T 桂伎あき君)
☆この作品はフィクションであり(以下略)次号アリス刑事解決編だ、たぶん!

(東京都 ウニマル君)
☆今月も生肌コンボ大炸裂。シャオが大胆過ぎですな。

こちら男の湯(効能:G疾)

(千葉県 御影さん)
☆じつは女だった……ないだろうな。いや、この業界だからこそ!?

(福岡県 リベルタさん)
☆謎の宣戦布告。ストライダー本部の指令なのか?

(鳥取県 八咲ツヨさん)
☆温泉募集告知前に届いていた飛燕。脳波が読まれている!

(福岡県 しろーさん)
☆ク、QUOカード没収だ、没収(ウソ)!

(新潟県 濫觴 神封魔さん)
☆「抹茶大王(勝手につけました)」には一撃で、そう、まるで雷に打たれたかのごとくホレました。

(愛知県 絵入安嵐君)
☆ほほう、これが冥土ロボってやつか。

(大阪府 澄さん)
☆大自然と一緒に、SNKアーケードゲームも回復してくれませんか?

(福島県 栄和圭吾さん)
☆ソンソン娘に先行すること5年、斉天大聖孫娘かりんちゃんダスっ。

(愛知県 はざまKさん)
☆大格闘史餓狼伝説。現れては消えていった英雄達から、貴方は何を学びましたか?

ここを狙え!
～意外にも投稿量が少ないタイトル～
- ●ファイターズヒストリーダイナマイト
- ●天外魔境真伝
- ●NAM-1975
- ●マジカルドロップ2、3

OEG・OEN
TIMER 29
MVS補完計画

ビデオゲーム史という大海に、10年以上も運航を続けている豪華客船ネオジオ。その名(迷)作たちへの思いを画に託そうというのが、当コーナーの主旨。まだ時間はとっくりとあるので、思い残しなきようイラストを送るが吉。

担当:柵タル

(東京都 袴田京太さん)
☆民間人を戦車に乗らせてくれた、鋼鉄のゲーム。

A-Fro ひみつ情報 近年はCG投稿もメニメニ増えてきて……いや、じつはAD-FroではCG派が少数で、マニュファクチュアなアナログ作品がメジャーなんダス。謎ダス。さて、3月号はAD-Froでも正月系投稿を大募集。ネタは自由ですが、巫女、駅伝娘、2001年この娘(野郎)にこれだけは着てほしいコスチューム、などもありかなーと。かまくら作りたい。

アフログレースケール

カラーイラストで目を潤した後は、シリアス&お笑い&バラエティ満載の「アフログレースケール」でお楽しみ下さい。今月も全国のゲーマーの皆さんから、たくさんのおハガキを頂きました！ その甲斐あって、今月のグレースケールも大充実ですよ。まぁ、見ておくんなせえ！

おはがき担当

(岩手県 GNK君)

ゲーセンの胆、店員のありかた

僕がゲーセンで「1944」をやっていると、隣で「サイヴァリア リビジョン」をやっている人が突然、「ムカツク!!」とか言い出して、ちょっとビックリしました。

その人はどうもシューティングが上手な人らしく、稼ぎがうまくいかなかったのか、ずっと怒りっぱなしでした。

しまいにはゲーム台をコヅく始末。こちらが気持ちよくゲームやっているのに、ちょっと自分にとってムカつく行動だと思いました。

でも驚いたのはこれから。その人はゲームが終わると、店のカウンターに入っていったのです。そして、平然とした顔で店員の服を着て出てきました。その人はどうもこのゲーセンの店員だったようなのです。

唖然としました。サービスを提供する側に、こんな不埒な行動をとる人物がいたのには、ちょっと怒りを覚えました。案の定仕事の態度も悪く、椅子を蹴って揃えたり、他の常連客とずっとおしゃべりばかりしていたのには、あきれるばかりでした。

以来、そのゲーセンには行っていません。店員は店員らしく、ビシッと振る舞ってもらいたいものだと思います。

もしも職務中の態度に問題があるようならば、店員としての教育を強化するか、または解雇も辞さない構えでいった方がいいのではないか？とさえ思えます。

ゲーセンだってサービス業の一環なのですから。サービスの悪い店員がいる店に、誰が入りたいと思いますか？

まぁ、常に仕事に身を投じている人間からの愚痴と言われれば、それまでなのですが……(でも僕が行ったゲーセンは未だに許せない)。

(千葉県 K-HEX君)

☆なにはなくとも気持ち良くゲームをプレイしたい、それが店に対する基本にして最大の願いですよね。

ただ新作ゲームを入れて、後はほったらかしにしている店より、たとえ新作の入りは悪くとも、店員の一生懸命さが見える店の方が、俄然好感触だと思いませんか？

店の面積よりも、ゲームの入荷状況よりも、「ゲームセンター」としての差がつく点、それが店員の態度であったり、店の空気であったりすると思うのですよ。

(大阪府 ティーム力也号)
☆ハメとかそういう次元じゃないし。

思い出の場所がくれたもの

ある日ふと思いたって、とあるゲームセンターへと足を運んだ。高校を卒業して電車を使わなくなって以来、自然と足が遠のいていってしまった店である。

JR代々木駅からそう遠くない場所に『ハイテクランド代々木』はある。

「あのころはサムスピが全盛期で、自分は右京を愛用してたなぁ……その店の大会に出たり、コミュニケーションノートに書き込みもしたりして、知り合いが大勢できたなぁ」などと、思い出にふけりながら店を目指す。

「確かあのおソバ屋さんを越えたあたりにあったよな」

知らず知らずのうちに駆け足になる自分。

だが、現実は残酷だった。その『思い出の場所』はなくなっていたのだ。

正直、ショックだった。と同時に後悔していた。

「なんで電車を使わなくなったくらいで、足を運ばなくなったのだろう……」と。

ここでは、色々な事を学んだ。その中で一番重要だった事は『ゲームセンターで知り合いを作る楽しみ』だ。

たった一人でお店に行き黙々とゲームをするより、何人かの知り合いと、あーだこーだいいながら楽しくゲームをする方が何十倍も楽しめる。

時には一緒にイベントへ行ったり、忘年会なんかを開いたり……。

もし皆さんの中で「ゲーセン行って、一人でゲームしてるのもなぁ」と思っている方がいたら、是非、『コミュニケーションノート』を利用してみてください。

何かのきっかけさえできれば、そこはかけがえのない、『思い出の場所』になると思うのです。

(東京都 INA君)

☆楽しかった時間を生み出した空間が、記憶の中だけの風景になってしまうのは辛いものですな。

だからこそッ！ 今ある幸せを精一杯かみ締めることが必要かと思います。皆さんもゲーセンでは色々行動した方がいいよー。ノートで友達作ったり、店員さんと友達になってみたりねー。

思い出の店がなくなってーNA君も辛いだろうけど、再び新しい「楽しさ」を作り出せる店を、見つけにいってほしいです。皆が楽しめた、あの店の「魂」を引き継ぐぐらいの心意気で！

(東京都 U-REI君)
☆彩京ヒロインにしてはまっとうな性格で一安心？

(福岡県 しろーさん)
☆まだ4人同時プレイ台はあるのかな？ 報告待ツ。

(静岡県 三百円君)
☆おお、何だかドラマがあるのう。

(福岡県 倉永行矢さん)
☆見た目はプリティですが、小悪魔キャラに仕上がってます。

(大阪府 虎杖せなさん)
☆怪物○ん編成？ それは言ってはならぬこと。

(東京都 伊藤良貴。さん)
☆ふにってるね〜。程よく煮えてるにぇ〜。

(東京都 楽丸さん)
☆バトル中でも落ちないジャーチが、太陽学園七不思議と言えよう。

A-Fro ひみつ情報 11月号のA-Froに掲載した奈良県・S SND S君の文章投稿「ゲーセンという場所を築くもの」には、たくさんの反響をいただきました。皆さんも、少なからず同じような体験を味わったことがあるようで。次回のA-Froではその反響のおたよりの中から、いくつか投稿をご紹介したいと思います。お楽しみに。

アルカディア大瀑布

笑殺系電波飛ばすゲーセンネタを、無駄の葉書に織り込む投稿人生千秋、それがアルカディア大瀑布であーる。漫画、小説、俳句、小唄、キャラクターラヴ□□□□と、ざっくばらんに募集しているので、冬休みはこたつで投稿としゃれこんでみてくれまいか。ゲルエロス・ローズガーデンでもなにやら募集をしているぞう。

（福岡県　服部（新陰）脾蔵さん）
☆十兵衛課長フォーエヴァー。柳生の力で再就職ゴーゴー！

（静岡県　中村英明君）
☆校舎裏から登校が基本だ！

ドゥムえもん　どこでもモルグの巻

（東京都　超鋼戦士君）
☆ジャガやんたちが面会謝絶なんだけど、貴様の仕業だなドゥムえもん〜ん。

（静岡県　竜胆さくらさん）
☆生き物は大切にな。あ、ぐばあ（トラック狂走曲開発者談）！

（北海道　二ノ宮　レオ君）
☆サイコママのムハロック。エプロンだけは勘弁してくれ。

（京都府　大山高嶺さん）
☆イロモノ系バンド『アルシオンDirネクロ』なんてのは……売れねーよっ！

アフロ二人のビッグショー　其の伍ーメリー苦シミます編ー

（東京都　タマ君）
☆メガギラスには、海面ホスゲルゾルバをぶつけるのが妥当かと。

クリスマスドラブレシアタア　クエイド四面楚歌

巨大な翼竜に寄生していた虫の核に、ドラゴンシュートを叩き込んだクエイド。勇敢な若き竜騎士に、どこからともなく謎の声が届いていた。

「なんだ、この声は!?」

『ここや。気づけやボケ』

声は下から聞こえた。

「ドラゴンが喋っているのか!?」

直後、ドラゴンの尻尾によるツッコミがクエイドの後頭部に炸裂。流血。

『ドラゴンさんやろ！　タダ乗りしてる下等生物が！　まあ、ええわ。今日は貴様に言いたいことがあるんや』

「は、はあ……」

『痛いっちゅーねん』

「え？」

『ドラゴンシュート痛いっちゅーねん。我はR-9のフォースちゃうぞ。感情持ってる生き物やぞ。大事にせいや。それとな、今はこんなナリしとるが、俺はおまえの○○やろ（ED情報のため自粛）!?　お前の国の騎士団はアレか、○○敵にぶつけるか。夏美らんぷー投げも真っ青の非道よの〜』

よくドラゴンが『R-TYPE』や『わくわく7』なんて知ってますね、というツッコミを慌てて飲み込むクエイド。

だが、よく考えてみれば、シュートされるドラゴンは生命軽視されてるよーな気がする。サブマリンキャッチャーで大騒ぎした、動物保護団体JAVAから刺客がくるかもしれない……。

『なんか言えや兄ちゃん』

「あ……すいませんでした。これからはドラゴンシュートを使わない方向でいくので、よろしくお願いします……」

『んー、まあそれも極端な話やな。なんやかんやゆーて、シュートがないと始まらんし。ちゅうわけで兄ちゃん。お前、飛んでけ』

「え……？」

『いっちょまえに羽根生えてるやろ。落ちやしねえって』

首に有線つけられて自らクエイドシュートと化した騎士とドラゴンの旅はまだ1-1が終わったばかりだ。打倒魔王ネビュロス、まで原形を止めているかどうか。

（東京都　『関西弁かなりいいかげんっス』婆娑羅魔人君）

☆これがホントのドラゴン無礼図ってとこですか（1点）。ドラブレはギャグ系EDがないので、イマジネーションを働かせて、ちょっぴり泣き笑いできる凄惨なサイドストーリーを創作してみるのもありだぞーっと。

A-Fro ひみつ情報　来月号では、アフロ1年の総決算「葉書大供養の神事」が開かれますね。惜しくもボツになった葉書約3万枚から、スペースの許す限り掲載！　アフロ立ち上げ初期のネタなどもリサイクルするので、「やめてっ、あの頃の私をさらし者にしないでぇ！」というギャルは、掲載差し止め嘆願書を送っておくといいでしょう（ギャルのみ）。逆に、未掲載者には一大チャンスなので、レッツLa投稿。

MM無理想無解決ターボ

投稿ハガキの片隅から、全国に散らばるゲーマーたちの衝撃的生態を大公開するコーナーがココであり、「ポリ・リズム」と「ホリ・スズム」は何か似てませんか？　という自作自演を繰り出すコーナーでもある。㊞

⬆(山形県　ジャスミン君)
☆怒りはアフロを鋼鉄にするという。

⬆(北海道　畑中裕也君)
☆本人もビビってたよ。

⬆(愛知県　焼きプリン君)
☆きっと企画会議は楽しかっただろうな。

⬆(兵庫県　ミラクルポッパーズ君)
☆恋パラは盆踊りの線もあったらしい(マジ)。

⬆(大阪府　霜月メタ公さん)
☆サワダさんは現在海外で大活躍中(マジ)。

⬆(愛知県　大相撲名古屋場所君)
☆BGMはスピード(キアヌ主演の方)DA!

⬆(栃木県　反羽りんさん)
☆モミーとかも危なそうだな。

⬆(宮城県　上松真治君)
☆ナウなニンジャはハジキでキメるのだ。

⬆(北海道　久遠堂梨花さん)
☆アンタ想像逞しすぎじゃい。

「ラスト・リゾート」と書くと最終決戦兵器っぽい緊迫感が溢れかえりますが、邦訳すれば「頼みの綱」になるとか。悲しくなるほどレベルダウン。戦う前から玉砕覚悟か……。ってそんなコタァいいんだ、いいんだよ……。**
(岡山県　逆噴射AGI君)**
☆最後の楽園は遠いでおじゃるな。

上からウ○チが落下してくる「ダップンミュージック」なんていかがでしょう。**
(島根県　B・アルマイト君)**
☆パンチマニアをンチマニアとか略すのも禁止。だめだめだー

ギターフリークスをやってる人を見ていると、中腰になっている人が多い気がする(自分もその一人)。**
(埼玉県　放ろう者君)**
☆言われてみれば。あと、ダンマニやる時。

モーニング娘。の各メンバーにレシオ値を(1～4)をつけてやってくだちゃい。**
(神奈川県　和風めっしいな三世君)**
☆どう答えてもカドが立ちそうな(笑)。みんなの心の中でコッソリ決めよう。

ライター全員が1カ月給料我慢すれば、モー娘。が表紙のアルカディアも夢じゃない！
編集長、ご決断を！
P.S. 辻、加護だけでもOKッス！
(ゲルエロス村ロリ部代表・おまえより)
(青森県　おまえ君)**
☆本当に我々の給料だけで足りるのか？　という気もしますが。
編集長、弧月斬を！

アニメロ2号にメイプルタウン物語の前期OPしか入ってないのが煮えきらない。
パームタウン編はないの？
(神奈川県　CUP君)**
☆横浜は泉区にお住まいのCUP君(愛読書・格闘技通信)よ、残念ながらパームタウン編は収録されてないでごわす。次回に期待か。

小さなお子様が格ゲーをやると、ほとんどがレバガチャ、全ボタン同時押しでビシバシ。それを見ると、私は心の中でこう呟く。
「アーマーが脱げちまうぜ」ってね……。
(栃木県　2step君)**
☆天然でスーパーKOしちまうぜ、ってね。

ニューカマーゴッツアンデス
太鼓の達人2001年発売予定

アルカディア11月号のAMショー速報を見て、度肝を抜かれた。それは、ちょこっと紹介されていた『太鼓の達人』である。

私は町内の太鼓伝承会で和太鼓をやっていて、いったんバチを持つと暴れ屋さんと化す、貧血気味なストEX好きのノーマルな会社員……と書くとなんだか分からない気もするが、これでも一応、和太鼓歴は4年目で、雨の日も強風の日も太鼓に明け暮れている。

巷ではドラム、マラカス、キーボード、ギターなど多様な楽器のゲームが出ているなか、常日頃から「和太鼓マニアなんてのが出ないかなー」と、考えていた。それがやっと現実になるかと思うと、喜ばずにはいられない。

太鼓メイツ(?)に記事を見せた。この太鼓の種類は？　システムは？　と妙に専門っぽい話題中心だった。精鋭チームを作りたいとか、ハイスコア出せそう……と、やる気十分だったが……。

「この辺のゲーセンに入荷するかなあ……」

沈黙。言われてみればそうかもしれない。仕方ないと言えばそれで終わりだが、とりあえずプレイできる事を夢みて普段の練習でも打ち込み、和太鼓の技術的な要素を磨き上げて、精進しようと思う。

最後に、『太鼓の達人』をやってみようと思ってる人たちへ。太鼓は身体全体を使って叩いてみてほしい。手を使っているだけじゃ、太鼓の音は響かないよ。

(秋田県　びゅあざ苑さん)

☆正月あたりに発売されれば、めでたさも手伝ってプレイ人口が激増しそう。

ガーデンローズ

男子キャラクターを耽美に語り描き、美しさにメガ傾倒する情念と愛欲のみの庭園。

ポップンミュージック5の発売に乾杯。と言いつつ、イラストは4のキャラですが……。美に新作旧作という追求はナンセンス伯爵とだけ言っておきましょう。

(兵庫県　ナナセ藍さん)
☆おはよう、ポジティブモンスター。今、生視神経を通じて、僕が君の体内へ。

(沖縄県　怪人ナギサさん)
☆バンドオブファイターズみたいにロボットで再現……いや、なんでもない。

来たるべき日本の美正月に向けて、迎春ボーイズ大募集スペシャル！　一口に言うと、和風ローズガーデン。和服の男たちを庭園に捧げてください。褌も和服です。締切は今月のアフロと同じ12月15日消印有効。

ゲルエロス村

トライタワーエロス村より友好親善の裸婦図(しかも大量に)が！　次号大掲載予定！

来たるべき日本のえろえろ始めはゲルエロス村で決めるべし。そのネタフリとして、『巫女、晴着、女子駅伝に感じるエロス』と題し、正月という地形効果を生かしたネタを募集します。締切は12月15日よ。メーカー様に怒られない範疇でやってくれ！

(エロス村039　漢・げっつ☆先生)
☆エロティシズムfromエイリアンクイーン。救出するしかないって感じじゃーん?

(エロス村038　漢・華南)
☆村にもに5がやってきた！細々とエロ符村は続くのでよろしくー。

A-Fro ひみつ情報　正月系投稿では、お手軽なところで「初夢を送る」というのがオードソックスだーね。大晦日にしこたまゲーセンで遊んで、枕の下にアルカディアを忍ばせておけば、いい夢見られること間違いなし。さて、新年一発目の掲載だけに、ボツを避けたいキミは早めにネタを投函しよう。いくら速達でも、締め切りギリギリは危険ですぜ。早く届けば届くだけ、掲載率は上がるぞ。

(兵庫県　ひとくいディスコゾンビ君)
☆たとえ歴史には刻まれなくとも、銃弾は知っている。
魂焦がして駆け抜けたあの戦いを、俺たちは知っている!!

激戦！闘狂媚苦最斗！

（野球県　敗戦処理班君）

日本の金メダルが一つ増え、セ・リーグの覇者が決定したその日、私も「勝負」という二文字が実感できる舞台に赴いていた。そう！ 東京ゲームショウ2000秋カプコンブースで行なわれた「CAPCOM vs. SNK Mi-l-e＜以下略＞ship」決勝大会である！

格ゲー歴約10年でも腕はC級止まりの私が、弟に誘われてネオジオワールドでのCAPCOM vs. SNKイベントに行っちまったのが運のツキ、予選で優勝して浦沢嬢に「決勝でもがんばってくださいね♪」などと言われた日にゃあ、ドリキャスも購入せねばなるまいて。

家庭用で愚弟を相手に、ケンカ寸前までにヒートアップした対戦を繰り返し、使用キャラのカラーリングも済ませて迎えた大会当日、歯をガタガタさせながら控え室に待機している私を襲ったのは、GBアドバンストやWSカラーの画面よりも驚ガクな光景！ 笑顔で入室してくるダルシム！ ZERO2大会の覇者、大貫氏！ そして、コンビニ帰りのような風体のチャンプ、梅原氏！

「こんな面子と対戦するのか……」と、戦う前から死兆星を見た気分に。

気になる対戦結果というと……グムゥ……まさか大自然乙女にあれ程のポテンシャルが秘められているとは……。いえいえ、決して司会のお姉さんのウナジ（整列していたとき、私は真後ろ）に気が動転していたとか、キングのマイカラー（某海賊漫画コック風）が使用不許可だったからとか、言い訳はしません。えぇ、しませんとも（詳しい大会結果は本誌参照……かな？）。

しかし、この大会とその参加者、なによりも作品自体に、学生時代に仲間たちと対戦しまくっていた頃のノスタルジーを感じることができたのは、最近ゲームから離れがちだった私にとって、嬉しい経験でした。

教訓「対戦ゲームは闘う相手がいるからこそ面白い」

会場で発表された次回作にも期待したいと思います。

（群馬県　NAGA君）

☆参加者の皆さん、大会お疲れ様でした。予選から数えると、多くの人が激しい戦いを繰り広げた一大大会だったと言えよう。

しかしNAGA君も惜しかったですな。2に向けてリベンジすべーし。ちなみに大会会場には私もいましたが（笑）。

(愛知県　原哲子さん)
☆生ウルヴァリン（前号参照）、超シビれました！ 続編も期待したいですね！

ぬいぐるみ考察　ファニーな俺にしてくれ

ゲーセンでヌイグルミを取る事がある。取ったはいいが自分の部屋に飾ると、誰かが見た時にあらぬ誤解を受けそうなので、仕事場に置く事にした。

自分の職場には小さな子供も来るし、ヌイグルミで喜んで遊んでいるので、こっちにあったほうがヌイグルミ的には幸せ、だと思う。

ともあれ、子供が遊んでいるのを見れば悪い気はしないから、気が向いたときには「ウケそうなヌイグルミ」を取るようにしている。

そんなある日、ススム君（ドリラーね）ヌイグルミを手に入れた。実は、これは微妙な立場だ。キャラ自体は十分子供向けだが、元ネタ、つまりゲームの方は子供には難しい……というかあまり知られていない気がする。

子供にウケるかな？ と思ってヌイグルミを見ていると、注意書きが目に付いた。

「対象年齢10才以上」

正直、驚いた。つまりススム君は子供っぽい外見なのに、子供を相手にしてないのである。

確かにゲームの方は小さい子供は知らないかもしれないが、同様の理論で行けば、ゴンタ君は対象年齢15才以上でもおかしくないし、もっと昔のキャラに至っては「成人向け」になってもいいことになる（笑）。18禁のNHKキャラ……想像つかない。

冗談はさておき、ススム君と殆ど同じ大きさの「おじゃる丸」は対象年齢4歳以上だった事を考えると、何か釈然としないものを感じる。

まさかドリルが子供の成長に悪影響、なんてことはないと思うが。

結局未だこの謎が解けずに、ススム君は私の部屋にいる。誰かこの表示についてわかりやすく理由を説明してほしいと思う今日この頃。

（新潟県　川村裂破君）

☆んん〜言われてみれば、ぬいぐるみを初めとするをプライズの対象年齢って、どのようにして決められているんでしょうね。「元ネタ知らなくても安全かつ実用的に活用できる最低年齢」なのかしら。

プライズの対象年齢はどうやって決まっているのか？本誌プライズ担当編集Kに聞いてみました！

K「う〜〜ん、ではまじめに答えましょう。ちっちゃい部品とかある場合はガキンチョが飲み込む可能性があるので対象年齢は高めに設定するという自主規制があるのだ」。

ブチケソ「でもススム君には取れる部品はないけど……」

K「ふ〜ん。じゃあ、知らん」

(愛知県　早乙女ナミさん)
☆ムオ！ コナミライズね。
やるじゃな〜い。

(青森県　イトウゆーじ君)
☆制圧記念に、ライブな一枚。

ゲーセンという場に意味を込めろ！

アルカディア11月号の特集、「なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？」興味深く読ませていただきました。

自分は、たとえ家庭用でプレイできるゲームでも、ゲームセンターでプレイするということは、違う意味を持っていると考えています。

それは、何と言っても「1プレイの重さ」です。

ゲームセンターという公共の場でプレイするからこそ得られる独特の緊張感、そこから生まれる達成感、これはゲームセンターでなければ、なかなか得られないものです。

目標を持ってゲームにチャレンジできる場所、それが自分にとってのゲームセンターです！

（東京都　TakeTake君）

☆お、いいッスねえ、熱いッスね！ 自分にとって、特別な場所のひとつ。ゲーセンはそうであってほしいですよね。

(大阪府　鳴神ゆうじ君)
☆CG投稿はなるべくならデータが望ましいです。どうしても、って場合には高品質出力で送ってねん（ハガキ裏質問より）。

A-Froひみつ情報　文章投稿を嗜む戦士の諸君！ 投稿の際には、封筒の他にも投稿作品自体（便箋や原稿用紙）にも住所氏名を書いておくと二重に安心だ！ っていうか助かります。あと、Eメール投稿で、ペンネームだけ書いて住所を書き忘れる人がちらほら見受けられますので、投稿の際には住所氏名を忘れずに！ 3月号のQUOカード全プレに向けて、住所氏名明記強化だ！

欲望渦巻く大空へ！
俺のカルマはレシオ4

9月某日、ゲーセンにて。

オレ「重装甲陸戦兵[illegible]イ！」
M「……ワイズダック」
オレ「ん！　今日も無駄にテンションが高くてよろしい」
M「一緒にすんな」
オレ「今日のテーマは『CAPCOM vs. SNK』！　時事ネタは鮮度が命だからな！」
M「身も蓋もないことを……」
オレ「つーかぶっちゃけた話、どうよ？」
M「んー、やっぱアレだな。ダランがいないのが……」
オレ「結局それかい！」
M「俺はインド人が好きなんだよ！　文句あっか！」
オレ「確かにダランはレシオ3っぽいゆえ、ダルシムとの相性もよさげだがナ……だが問題はそこじゃないのダヨ、チミ。コレを見たまえ」
　オレは仏貴族ような仕草でインストを指差した。
M「汚ねえ指……」
オレ「大往生ォ！」
　ゴキャッ！
M「うぐう」
オレ「……私が言いたいのは、『KOFとストファイ（造語）のキャラしかいないジャン』ということなのだよ。ドゥユアンダスタン？」
M「ベアがいるじゃん」
オレ「（無視）そこで俺は考えたね！　次回作に向けての要望などを！」
M「ほう……申せ」
オレ「主人公をユリアンに」
M「はい却下」
オレ「ラスボスの親族が主人公化している今（例・ロックや平八など）、ユリアンを主人公にしても満場一致で可決だろ？」
M「……多分、日本全国から抗議の電話がモサモサ来るぞ」
オレ「……ま、冗談はさておき。やっぱアレだね。サムスピが欲しいね」
オレ「とりあえずナコルルだろ？　『餓狼』からほたるだろ？　あとヴァンパイアのリリスも外せないな！」
M「……俺へのあてつけか」
オレ「でも、使うだろ」
M「もち（即答）」
オレ「このフェチめ！　ロリフェチめ！」
M「ああそうさ！　それで何が悪い!?（逆ギレ）」
M「（……開き直りやがったな）ところで、なぜ『怒』のメンツがおらんのかね？　オレがKOFで唯一、親しみを感じたキャラなのに……」
M「他にいねぇのかよ」
オレ「後はユリとキングを脱がしたことぐらいしか」
M「……（こいつバカだ）」
オレ「ま、オレは本田先生のサバ折りがあれば満足だがナ。モんでモんでモミまくりじゃーい！」
M「それってセクハ……」
オレ「シャラップ！」

　2日後。

オレ「ちゃっかしいるな、ナコルルが」
M「モリガンもいるな。空中ガードがないけど」
オレ「そうか、流石はカプコン。憲麻呂を生みだしたのは伊達じゃないな！」
M「後はリリスとほたるをレシオ1で……ハーレム♪」
オレ「ンンン大往生ォオ！」

結論・ゲームに欲情するのはやめましょう。

（東京都　モドキハイザック君）

☆「2」の製作決定が決まるや否や、編集部には続々と要望の声が殺到中。そのどれもが、青少年の健全な育成を妨げるような内容の陳情ばかりだというのは、君と僕だけの秘密にしといてケロ！　うヲヲ～どうなる日本の未来よ。

（島根県　かじやん“たつきば龍牙様へ”さん）
☆やっぱり主人公たるもの、流されずに己の道を行ってほしいぜ！

（千葉県　みのや君）
☆いろあせないつばさ。いつの時代も、鮮やかに白く。

⬆ http://homepage1.nifty.com/minoya/

特集予告！

　あ、さて、前々から予告していたQUOカード第2弾ですが、次のイラストを描いてくれる投稿者の方がこのたび決定いたしました！
　温かみのあるタッチのCGが好評の、愛媛は「モリヒロミさん」の描き下ろしがカードの絵柄になりまーす。んで、投稿者の皆様には感謝の証として、3月号のA-Fro掲載者全員には、QUOカードを全員サービスじゃい！　締め切りは12月15日消印有効です！
　この号は新年一発目にあたるので、ちょいと時期はズレますが「2001年私の抱負（野望）」や「2001年にこの業界に望むこと」などの正月系投稿を募集するぞ。
　イラスト部門では、新年チックに「晴れ着」ネタを募集。カラー、モノクロとも に奮って送りたまいよ。

これがラフ原画。現物はもちろんカラーですよ。

ゲーセン帰りに投稿ナリ！ARCADIA Frontiers [A-Fro] 投稿ルール

　ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？　月ごとの掲載締切はありますが、今度こそ地球が滅ぶまでが最終締切デス！

●ゲームイラスト大募集！
　アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
　もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ
　アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中で筋肉
　文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集中します。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。
　E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定
　サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
　色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意
　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について
　セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75～95%以内でのセーブを推奨。※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！

●最近、住所のない投稿が増えているので、要注意！　プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号3月号の締切は……12月15日（金）消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスが変更されました！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

来る……"熱い"冬が……!!

ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!

木枯らしの季節になりました。コタツで同人誌もオツなものですよね。冬コミを控えた20世紀最後のゲーパロ館、今月もハリキッて行きますよ！

案内人：ジョージ・スティック（執事）＆牡丹（メイド）
イラスト：[illegible]

鉄拳シリーズ　発行／Legacy World

EDGE #3

シリアス

物語も絵柄も静かな、しっとりした風情の作品。台詞回しと表情で心理を見せるスタイルですな。男同士のキス＋αあり、ご注意を。

制作者より：ハード系長編シリーズの完結編。"大人の"読者方に。前作も頒布中。

B5版　オフセット　68P　表紙3色
800円分の無記名小為替＋270円分の切手＋宛名シール
〒125-0002　東京都葛飾区西亀有3－38－22－102　高橋亜東

月華の剣士シリーズ　発行／CHERRY BROS

月に咲く華の輪舞

シリアス

設定に沿いながら、3人の関係を丁寧に描き込んだ物語です。バランス的には楓が若干多め？　所々で見せる楓の笑顔が魅力的です！

制作者より：楓・守矢・雪の交錯する想いを描いたおはなしっす！おまけ本付。

A5版　オフセット　52P　表紙1色
500円分の無記名小為替（送料込み）＋宛名シールにて
〒478-0016　愛知県知多市梅が丘2－206　阿部由梨

ギルティギアX　発行／MONADO

必然と瀰漫の林檎。

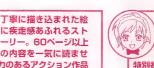
シリアス

制作者より：ソル・カイ・ジョニー、3人の少年誌ノリのアクションストーリーマンガ1本。

B5版　74P　オフセット　表紙1色＋箔押し
900円分の無記名小為替＋送料270円切手
〒545-0014　大阪市阿倍野区西田辺2－6－2－507　九条志嶺

今月のオススメ

スピード＆大迫力！　番外編的アクション大作です。

丁寧に描き込まれた絵に疾走感あふれるストーリー。60ページ以上の内容を一気に読ませる、迫力のあるアクション作品ですな。少年漫画の王道的要素が満載ですぞ。

謎のモンスターVS3人組。3人それぞれの魅力を生かしてカッコよく描かれてます。特別番外編って感じで、オフィシャル層を大事にしたい人にもオススメ！

伝言板

一緒にやきいもも食べますか？

★交換して下さい！
オールカプコンワールド'98を交換して下さい!!　ダブリが100枚以上あります。興味持たれた方は、ぜひお手紙下さい。

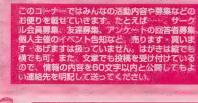
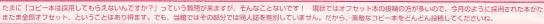
〒938-0801　富山県黒部市荻生2460　猿倉千夏

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★パカパカパッションオトモダチボシュウ
まだまだパカパカシリーズ好きだー!!　というカタ！　「パカパカは不滅!!」だと思ってるカタ!!　文通orイラ交しませう。男女年齢問いません!!　とにかくパカパカLOVEなおかた、お手紙下さいね。

〒386-0155　長野県上田市蒼久保1644　渡辺 舞（同人グッズOKでス）

ゲーム中心よろずサークル
[LA TERRA BLU]
＊サークル新設につき、会員様を大募集中です。二ヶ月に一度、B5・コピー誌を発行予定。会費は送料込みで¥300です。
＊会員様の意見を、ドンドン取り入れていきたいと思っています。
＊興味を持たれた方は、80円切手を同封の上、下記（↓）までお問い合わせ下さい。よろしくお願いします。
490-1137
愛知県海部郡大治町堀之内
南二反畑587番地
鈴木 智景　まで

メイドの控え室　たまに「コピー本は採用してもらえないんですか？」っていう質問が来ますが、そんなことないです！　現状ではオフセット本の投稿の方が多いので、今月のように採用された本がたまたま全部オフセット、ということはあり得ます。でも、当館ではその部分では同人誌を差別していません。だから、素敵なコピー本をどんどん投稿してくださいね。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ギルティギアX　発行/chronopsychology

恋は天然

ギャグ

日本がらみキャラの活躍するショートギャグ集です。1本だけ入ってるセミシリアスも、ワサビがきいてイイ感じですよ！

制作者より：闇慈・カイ・アクセル好きで作ったギャグ本。なのでこの3人多めです。

B5版　オフセット　28P　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋160円分切手＋宛名シール
〒441-3421　愛知県渥美郡田原町東鎌田18　廣中美保

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ　発行/ポリブクロ団…。

屈折K'3

ギャグ

2人誌ですが、お2人ともデザイン的テイストのカワイイ絵柄です。大ゴマ＆落差の激しい、ちょっとキツ目のネタが笑わせますぞ。

制作者より：K'・京・庵・真吾・マキシマ中心のドタバタギャグ本です。よろしくお願いします！

B5版　オフセット　32P　表紙カラー
500円分の為替＋240円切手にて
〒461-0001　愛知県名古屋市東区葵1－17－17　佐伯香子

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ　発行/焼肉刑事土瓶

馬鹿だらけ

ギャグ

KOF選手宿舎の男湯で開催される謎の大会"キングオブちん○ん"！　同シリーズ5本をまとめたストーリーギャグ集。笑えます！

制作者より：悪ノリしすぎの下品ギャグもりだくさん!!　笑いに飢えている方はぜひ!!

A5版　オフセット　84P　表紙2色
500円分の無記名小為替＋200円切手
〒142-0041　東京都品川区戸越1-5-1　水野まどか

先読みなさったアナタは鋭い（笑）
冬コミ直前安定企画
冬コミの歩き方　旅は道連れ編

コミックマーケット59、今世紀最後の"冬コミ"が12月29日(金)と30日(土)に行なわれます。夏コミと並ぶ日本最大級の同人誌イベントですが、今回は初心者の方向けの冬コミ対策をバーチャル未来予測……はて、前にもこんな台詞を……？

牡丹「今回は早朝スタートで一緒に行きません？」

ふむ。それも楽しそうですな。

牡丹「やった！　じゃ、当日あたしを起こして下さいね。お年寄りは朝が早いから目覚まし代わりにうってつけ……」

ビシッ!（約半年ぶりの小キックがヒット）

牡丹「みみみ右の向こうずねが～!!!!」

楽しい会話も音量に注意！

ジョイ「さて、前日しっかり寝ておく、徹夜禁止＆行列開始6時、コレは夏コミと変わりません」

牡丹「知りあいと一緒だと、電車やバスで退屈しないですむのよね～。執事さんはどんなサークル回るんですかぁ？　あたしはやっぱソフトやおい系かつそこはかとなくエロエロな美少年のはにかんだ表情がえへへじゅるるる」

ジョイ「ぺしっ！（小ショットのデコピン）」

牡丹「はうっ！」

ジョイ「いくら楽しくても、公共交通機関でのマニア会話を大声でするのはお止しなさい。コミケに行く人が多いとはいえ、電車もバスもコミケ貸し切りというわけではないのですぞ！」

牡丹「えと、声のボリュームを下げろ、と？」

ジョイ「そうです。しゃべるなとは言いませんが、周囲のことをきちんと考えて行動なさい」

唯一かつ最大の問題・防寒

牡丹「行列のポイントは寒さ対策！　ビッグサイトの駐車場は遮蔽物ないから、海からの風がガンガン吹き付けて来るんですよね。ハッキリ言ってスキー行くぐらいの格好でもOKな寒さです！」

ジョイ「とはいえ会場内には暖房が入ってますし、厚着しすぎてもサークルを回るとき大変です。敷物や使い捨てカイロをうまく使用しましょう」

牡丹「あと、飲み物の罠に注意！　暖かい飲み物に頼りすぎると、すぐトイレに行きたくなって大変なんですよね。行列離れるのは不安だし……」

ジョイ「まぁ2人以上で来たなら、トイレに行っても順番や荷物が安心という利点はありますな」

来世紀の君が見ている

牡丹「ふう、買った買った。同人誌11冊にラミカ27ま～い♡さて、と……（コンビニ前の道ばたにしゃがんで同人誌を読み始める）」

ジョイ「……みっともないですぞ」

牡丹「え!?　あああの一刻も早く読みたくてその（攻撃に備えて身構える）」

ジョイ「……みっともないです（悲しそうに）」

牡丹「あ、はい……そうだ、こういうとこ考えないと『コレだから同人ファンは』ってひとくくりで見られちゃうんだ……（立ち上がる）」

ジョイ「お屋敷に帰って、暖かい部屋でお読みなさい。ミルクティーでも煎れてあげますから」

牡丹「はい！　いえ、今日はあたしが煎れます！」

（これは未来予測です。天候その他が実際のコミケと違っても当局は一切関知いたしません。）

サイキックフォース　発行/武道ぱん

生きることをとめられた者達

ギャグ

綺麗な絵柄ながら、ごめんなさいと叫びつつ恋敵キースを抹殺するエミリオ、女学生姿のゲイツと玄真など、ネタは破壊力強めですぞ。

制作者より：キース×バーン・エミリオ×バーンを中心にしたほぼオールキャラギャグ本です。

B5版　オフセット　32P　表紙3色
400円分の無記名小為替＋210円切手＋宛名シール
〒342-0056　埼玉県吉川市平沼1636－4　金子様方　PF係

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです)。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前、住所、年齢、電話番号、連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。来年1月末に掲載を希望する人は12月20日(水)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

インターネットの便利さのひとつである「検索」。その検索対象がゲームセンターに関する情報だったら……。イベント参加などで行ったことのない土地に出かけた時、ついでにチョット寄っていこう、といったシチュエーションで便利！　ということで、今回は「ゲーセン情報」がお題。便利です！

Text：Joe

イベント参加、初日の出に初詣。冬休みや年末年始の計画を立てる機会が多くなる頃。旅先のゲームセンターも予定に組み入れてみよう！

「ゲーセン情報」関連ホームページ

長崎ゲーセン事情

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　掲示板

http://homepage1.nifty.com/alchemist/ngame/

長崎に点在するゲームセンターの稼動ゲームリストを掲載！

トップページから店名、ゲーム別、ジャンル別に検索ができる。

長崎県内のゲームセンター情報が網羅されているHP。検索は店名に加え、設置ゲームやジャンルをキーワードにして調べることもできる。つまり「○○のゲームはどの店に置いてあるか？」という検索を実現しているのだ。

管理人が調べたり、周囲から提供された情報はゲームを軸にまとめられており、更新日付、設置店名、プレイ料金、その他備考（対戦台の有無、台数など）があり、どれもプレイヤーの視点で判りやすい情報となっている。

なお、長崎県内のゲームセンター情報をまとめるのが目標ということで、常に情報募集中とのこと。ぜひご協力を！

掲載される情報はこまめに更新されているので、長崎在住の人は要チェック！

サイト管理人　SEVEN JEWEL

ゲーム暦14年のゲーム全般が好きな22才のプログラマー。インターネット経験は5年。

目的のゲームにめぐり合える可能性が上げられればと、各ゲームセンターに置いてある、ゲームの全リストを作り、ホームページ上で公開しています。当初は掲載ゲームセンターも少なかったのですが、店長さんに直接交渉したり、知人から紹介してもらったりして、数を増やしています。

検索を一度で行なえるよう、検索エンジン化を目指して現在勉強中です。

ビデオゲーム資料室

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　掲示板

http://www.vgmaterials.com/

ビデオゲームに関する資料を集め、保存していくページ。

ゲーセン検索もさることながら、「秋葉原MAP」が秀逸なのでゲットせよ！

N.A.G.S.(No blindspot Allrange Ga-cen Search)という名前の、お店の方自らが登録することが多いという「ゲーセン検索機能」が便利。

検索キーワードには店名や所在地などに加え、ハイスコア掲載店、ノートの有無、女性一人でもOK、車で来店可能といったような、検索する際に重要となるキーワードを設定できる。

ゲーセン検索としては、管理人が大阪在住時に調査した「関西ゲーセンマップ」が便利。多少データが古いようだが、情報として営業時間や1プレイの料金などに加え、地図も掲載しているので、大阪に行く時にはぜひともプリントアウトして持ち歩きたい。

検索条件設定画面。環境だけ設定して検索を行なうこともできる。

サイト管理人　藤原城嗣

ゲームやプログラムの好きな主婦。パソコン暦、ゲーム暦ともに16年。

「いつか何かの役に立つかもしれない」とガラクタをため込んでしまうタイプなので、サイトもそんな感じになっていくと思われます。ページコンテンツは初期に攻略が無かったことを除けば、基本的に今と同じです。管理者的には、「秋葉原MAP」が実用性という意味でも一押しです。

WWWの泳ぎ方 TIPs

―WWW、泳いでいますか？

冬休みなどで遠くへ出かける時にはゲーセン検索サイトを活用し、ぜひとも知らない街の知らないゲームセンターを訪ねてみてください。

ただし、旅に出るにはそれなりの準備が必要。その旅の準備にもインターネットは便利です。ちゃんと下調べして、楽しくゲームセンター巡りをしてください。

ということで、今回はgooのコンテンツを利用して、旅の準備をしてみましょう。

路線＆時刻表

http://channel.goo.ne.jp/transit/

出発地点と到着地点を入力すると、その最速経路と乗り換え案内、所要時間、運賃の算出をしてくれる。これにより、時刻表を一生懸命に引く必要も無く、簡単に旅行と予算の算出はバッチリ。

検索サイトgooの路線＆時刻表。経路情報および料金、時間の情報が得られる。

なお、さらなる機能として、駅の時刻表を入手することもできるので、乗り換え駅や目的地（ゲームセンター？）のある最寄駅の時刻表をプリントアウトして持参しておくと、何かと便利だぞ。

地図

http://channel.goo.ne.jp/map/

もうひとつ使いこなしてほしいのが、地図の情報だ。住所をキーワードとして検索、調べたい地域をクリックしていき、地域を絞り込むように検索するなど、色々な方法で地図を入手することができる。なお、路線＆時刻表の機能とリンクしており、路線&時刻表で検索した駅情報のひとつとして地図情報が得られるようにもなっている。

経路検索、時刻表、地図。自分の旅に関する検索結果をすべて印刷して持ち歩くのがベスト。それに加えて、今回で紹介したURLをどこかにメモしておいて欲しい。もちろん自分のホームページに記述しておいてもOK。

旅先で急に調べる必要があった場合に、インターネットカフェなどを利用して、旅先で路線＆時刻表検索やゲームセンター情報サイトなどを利用できる。モバイルOKの人は、当然愛機にブックマークしておくべし。

同じくgooの地図。移動する時に地図は必携。印刷して持ち歩くのが吉。

それでは、楽しく計画を立てて、よい旅を～！

泳ぎ方PLUS　アルカディアには地域毎のゲームセンター情報をリポートしているコーナー（GAMECENTER MAP）もあるので、旅先でゲームセンター巡りをする際には、バックナンバーを持参するのが吉。ところでTIPsは、2回連続のgooネタでした。10月にリニューアルをしてからコンテンツの充実度があがり、検索とコンテンツの両面で使いまくれるようになって、いいカンジ。

人はパンのみで生きるにあらず！
ごっついグルーヴが必要ナリ!!

ゲームセンターよく見る伝

担当：福田柵太郎

GROOVE ON FIGHT

よく見る伝ファーストエピソード「ファイナルファイトリベンジ」から、お世話になりっぱなしのマザーボードST-V。
お手並み拝見とばかりに、サラリーマンが連コインする様子を見ていると、「フォーエバー？　ST-Vもまだまだイケるじゃん！」とか感じるわけでして。急遽、「燃えよゴンタ」4色16ページの予定を大変更し、今回はさりげなく安価なST-Vを使用しているアトラスの「グルーヴオンファイト」だ！
こいつで君も、グルーヴの何たるかを知ってくれ！　レッツ！　グッルーヴ!!

……姓はグルーヴ、名はファイト

グルーヴ……それは神様が人間に与え給うた最強の言霊ではないだろうか。「CAPCOM VS. SNK」の**グルーヴセレクト**、「クラッキンDJ」の**グルーヴゲージ**等、その文字が冠してあるだけで、相手に「なんか**グルーヴ**してて、イカすじゃん」と、好印象を抱かせること間違いなしのクールな文句だ。

そんな**グルーヴ**を、3年も前にブームを先取りするがごとく、**グルーヴェスト**な対戦格闘ゲームが発売されていたことを君は知っているか？

それこそがST-Vマザーの誇る、近未来対戦格闘ゲーム「**グルーヴオンファイト**」（アトラス）だ。

じつは豪血寺一族3だったんですね～。

それでは、こいつがどれほど高**グルーヴ**を発する基板かをお教えしよう。

まずは、キャラクター。ホットギミック快楽天でおなじみの村田蓮爾氏デザインのキャラが、モニター上ではっちゃけている。ハイ、ここ開発**グルーヴ500ポイント**発生。

「さわやか冒険教授」「超魔法コギャル」など牧歌的な通り名が、各キャラについているのも高**グルーヴ**。

お次は、協力プレイの醍醐味、デュアルアタックだ。待機中の味方とともに、敵をボコすというアレね。

ハイ、また出ちゃいましたね、**グルーヴポイント**。CPUが協力相手なのに、この高揚度といったらたまりませんね。怖いですね～、恐ろしいですね～。

そして極めつけの**ビッググルーヴ**が、ストレスシュート。攻撃を受ける→ストレス溜まりますね、味方が倒される→ストレス死寸前ですね、ゲージ上がりますね。ハイ、ストレスシュート発動、ギャラリーの**グルーヴレベル**はうなぎ昇り！……が、対戦相手のストレスもうなぎ昇り。

さらに最終奥義として、高**グルーヴポイント**技である味方投げを伝授しよう。

味方、敵、どちらかのパートナーがKOされると、その味方は退場せずに画面上にゴロリと残留する。そいつを⬇+強Pで持ち上げて、敵にブン投げるのが味方投げという、**グルーヴ**な……いや、ここだけ**グルーヴ**出てないぞ、まぁ、グルーブ残念賞だな。

ST-V母さんがくれた熱い想い、**グルーヴオンファイト**。どうだい、ゲーセンで**グルーヴ**かましたくなっただろう？　でも、近所のゲーセンにはない。そうだろう？

アトラス直営ゲーセン「ムー大陸」様なら、**グルーヴ**乱入対戦台を置いていてくれるかもしれんな。アトラスのHPでムー大陸を調べて、君自身で**グルーヴ**を確かみてみろ！

みさらせー！ これがST-Vボルカノン現象だ！

当時のアトラス第二開発部が、寝食を惜しんで作り上げたというグルファイ。その中でも、特に派手派手なストレスシュート（超必殺技）を、全キャラ分一挙掲載！　今こそ、ST-V REVOLUTIONの時ダスッ！

M・A・D　「マキシマムサービス」

お梅&お種　「一族」
豪血寺一族の精神体（？）を呼び出しての突進攻撃！　アニー、珍念……キミは全員の名を言えるかな？

ゲルトハイマー
「アイアンダストボマー」

クリス=ウェイン
「ライトニングブレイク」

雪上火澄　「十文字霞崩し」

ファルコ
「ストーミーボーカー」

ラリー=ライト
「ヒストリックモーメント」

花小路ポプラ
「チューリップ」
巨大食人花でパクパク。母親クララ譲りのえげつなさだ。

ソーリス=R8000
「ソーリスマルティプライア」

天神橋筋六　「通天六尺玉」
ヒットした瞬間、画面は日本の夜景に。
一発の花火が撃ち上がり、空に人型の花が咲く。

己羅レミ　「レクイエム」
ポプラとタッグを組む、魔女っ娘レミ（13）のストレスシュート。死神の鎌でざっくりだ。

GROOVY用語辞典

海外旅行のゲーセン観光でグルファイ見つけた時や、インストがない場合に使えるダス。

●**回り込み攻撃**（回り込みボタン）……コロコロと前進しつつ攻撃。足払い系と投げ以外を無効化する。

●**迎撃防御**（強P+強K同時押し）……この状態で技を受けると、相手がよろけて、反撃可能の隙が生じる。当て身グルービーたちに使ってほしい。

●**超ごっつい攻撃**（ごっついボタン+回り込みボタン）……発生は遅いが、悪鬼も裸足で逃げ出すガード不能技だ。

●**ストレスシュート**（全キャラ共通コマンド・⬇⬇+強キック）……超必殺技。アシュラバのマジックブーストコマンドと一緒、と覚えたまえ。忍者の十文字霞崩しが格好よい。

●**タッチ**（弱P+弱K）……味方と交代。待機中の味方の体力ゲージは少しずつ回復していき、最終的には全快してしまうのがグルファイ。

●**デュアルアタック**（タッチ動作中に、⬇⬇+P）……多勢格闘物ではすっかり有名になった協力攻撃。

出場ギャル（婆さん含む）が多いのも、グルーヴの魅力。続編希望。

ゲー事典　（柵太郎）次週、今年最後のよく見る伝はST-Vつながりで「アストラスーパースターズ（サンソフト）」に決定！　アフロでよく使われる単語があるので、投稿する人は必見という感じですか～。ちゅうか、ロムが四千円ってセガサターン版より安いじゃん。と、即買いしたから説濃厚！　（編おじゃ）「いや、もう彩京さんから『堕落天使』借りたから……」

庄司といづなの げい遊パラのいヤ

第11回

「二十世紀的電子遊技　其之二」

あぁっ!?　という間にもうすぐ二十世紀も終わりだ。参ったね、まったく。

そんなわけで、今回は二十世紀のゲーム界なんぞを振り返ってみたい。えっ？　テレビゲームが世に出てから、まだ三十年くらいしか経っていないって？　だってあなた、プロ野球が日本に誕生してからまた八十年くらいしか経っていないのに、平気でセンチュリーベストナインとかやってるじゃない。三十年も八十年も大した違いないって（本当か？　おい）。

皆さんの中には、物心ついた頃すでにテレビゲームがあって、家にも家庭用ゲーム機があったなんて人も珍しくないかもしれない。だけど僕のようなオヂサンともなると、そうはいかない。テレビゲームなるものを初めて見たのは小学生の頃だ。じゃあ、それまでテレビゲームやゲームセンターはなかったのかというと、確かにテレビゲームはなかった。だけど、遊園地やデパートの屋上などには、ピンボールの他にも、今でいうエレメカやプライズマシンが置かれ、ゲームコーナーのようなものはあったのだ。そんでもってご幼少のみぎりの僕は、やはりというか、その頃から結構ゲームコーナーの常連さんだったのだ。

言うまでもなくその頃は、ゲームはコンピュータもモニタも使っていない、機械的なギミックの組み合わせで動くものがほとんどだった。ベルトコンベアの表面に道路がかかれており、その上に沿って模型の自動車を走らせていくものや、スライドで投影される人食い鮫（二人前にアニメーションしたのだ）を水中銃で射つものなど。できることが限られる分、色々と趣向を凝らしたものがあった。しかもこれらのゲームの一部は、現在の老舗ゲームメーカー、例えばナムコさんやセガさんなんかも手懸けていたのだ。

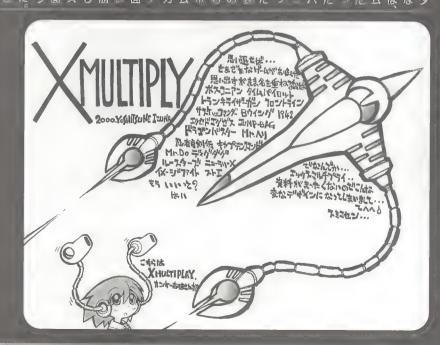
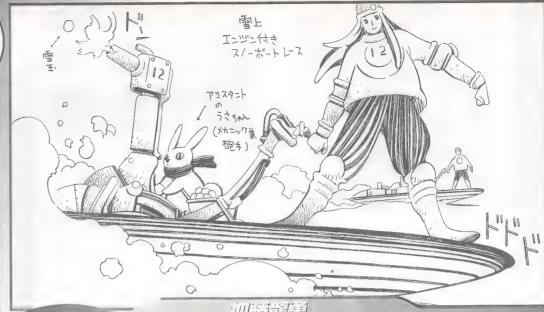
そんな中にいわゆるテレビゲームが登場してきたのだが、ではそれが驚きを持って迎え入れられたかというと、個人的にはあまりそうでもなかった。正直なところ、いつのまにかあったという感じなのだ。事実、自分がいつテレビゲームなるものとファーストコンタクトをとったかというと、正確な記憶がない。当時の感覚としては、色々なギミックを凝らしたゲーム機の中にテレビモニターを使ったものが出てきた、という感じだったと思う。それと言うのも、出たばかりのテレビゲームはあまりパッとしなかったのだ。テレビテニスというと今の人たちは「スマッシュコート」なんかを連想するだろうけど、当時のそれは画面に表示される長方形で小さなドットの塊（ボール）を打ち返すだけ。もちろん画面は白黒だ。ちなみにボールを打ち返す長方形が1チーム2つになるとゲーム名が「サッカー」に変わったりした。そんなテレビゲームだったけど、初めて面白いと思ったのはアタリの「ブレイクアウト」、つまりブロック崩しとその派生品が出てから。そしてその流れはタイトー「スペースインベーダー」につながり、画面はカラー、BGMもノイズから今やステレオも当たり前の世界だ。来るべき二十一世紀、ゲームはどんな進化をするのであろうか（というところで次回へ続く）。

庄司　卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（注：アーケードに限る）。代表作『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』シリーズ（富士見書房）『倒凶十将伝』シリーズ（朝日ソノラマ）。
ホームページ『庄司卓完全攻略本』
http://www.dango.ne.jp/syojisc/

いづなよしつね

ゲーム（特にカプコン格ゲー）を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神書記」。冬は30日（土）東地区レ－53ab「いづな屋」とのこと。

加藤龍勇より一言　11月に絵本『抱きしめたい』（朝日ソノラマ）が出版されました。動物を抱きしめているだけの絵本です（笑）。是非、観てね。
最近、ビデオでクローネンバーグのイグジステンスを観てイヤーな気分になりましたっでも、けっこうおもしろい。ゲームの未来の話です。

加藤龍勇
（ホームページ：http://www.fuki.sakura.ne.jp/~burabura/）

Pandora Charatto 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「雪」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

shura
（ホームページ：http://www.din.or.jp/~shura/index.html）

shuraより一言　実は、この本が出る頃、ちょうど私結婚式でして。ついでに、結婚と同時に引越したりするので、今、梱包を待つ荷物の山の中に座って描いております。こういう時、荷物の梱包や、粗大ゴミの分解を手伝ってくれる妖精とかいたら、いいのになぁ――

fairy of snow

暖炉の灯や、泉の中。落ち葉の裏。
雪の下。ほとんどの人には見ることはできないけれど、この世界のそこかしこには、妖精、というものが住んでいる。
それは意志はあるが生き物ではなく、その場に存在する力が、人のような形をとったもの。
妖精を見ることができる者だけが、その不思議な力を利用することができる。

次号予告
次号、近藤敏信先生＆はん先生登場予定！
テーマは「羽根つき」

猛者通信 ぽぺソ

発行　2000年11月30日

第十一号

ジ・ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

前回の変則モセルがヴェール（巻き舌）となって隠されていた新事実の1つに、イタキョウが担当から降りやがったことが挙げられる。これでマタギルは頓挫か!!　などとザトラシ展開を暗に示すのがベルゼバブらしいやり方と言えよう。というわけで新担当の[illegible]ひ～よろし[illegible]

ゲムっ子倶楽部　第十一回

働くゲーム！ナムコのゲーム！

ゲム倶楽はアーケードゲームのあれやこれや、よもりやまりを毎度記すコーナーです。パピルスにはそんな意味が込められていますが、今はぽぺソです。

検見川浜の夕暮れ

まさ　時に、システム246で世を賑わすナムコ所謂旧中村製作所が協力したという、医療施設があるという話を小耳に挟んだのだが。

ケソ　僕も昨日偶然ニュースでそのことを見て、世に伝えるべく今こうして馳せ参じた所存です。

まさ　ならば話が早い。では後学の意味も兼ねてそこへ赴き、ナムコのゲームが社会福祉にどう活かされているかを確かめるのはどうかね。

ケソ　オーライ（巻き舌）。まさしく本当の意味での「未来派ゲーセン」の姿が見れるかもしれませんね。

（数日後）

ケソ　ここが件の検見川浜にある検見川浜ファミリー診療所ですね、ぜはーぜはー。

まさ　どうしたね、そんなに息を切らして……。

ケソ　京葉線の検見川浜と総武線の新検見川を間違えて降りてしまったのに気づいたのが、約束の10分前。そらあもう青冷めて、かっとんで来ました。

まさ　それで遅れたのか。気持ちはわからんでもないがあ、たわけ、て、いる。我は浦安住民だからそんなヘマはしないがね。

ナムコの人　お待ちしてました。ナムコ福祉機器事業プロジェクト部長の鈴木です。

まさ&ケソ　うーっす。遅れてすいません。

ナムコの人　じゃあ早速中のほうでご説明しましょう。

まさ&ケソ　はい……こ、これはっ!!

（下段囲み稼動タイトル参照）

検見川浜ファミリー診療所
通所リハビリテーション
千葉県千葉市美浜区真砂4-2-8 セザール検見川浜1F
ナムコ・ワンダーページ
http://www.namco.co.jp

京葉線は検見川浜で下車。徒歩1分の近場。

福祉事業の雄

まさ　なるほど。漠然と「お年寄りが通うゲーセン」を想像していたが……。

鈴木　ははは。自由に来店してお金を入れて遊ぶ、という類のものではないですよ。医療、介護を目的とした施設で、理学療法士の指導のもと、楽しみながらリハビリを行なっていただきます。

ケソ　評判のほうは?

鈴木　上々です。ナムコには「ゲーム」のイメージがあると思いますが、16年以上も前から福祉事業に携わる部署はあったんです。ワニワニなんかも「ゲーセンと一緒」と言われるのが患者さんには逆にいいんですよ。「いかにも医療用」なものは、かえって引いてしまいますからね。

まさ　難しい問題ではあるな。シルバーシートも電車がすいている時に率先して座る人はあまりおらぬし。

鈴木　勝敗やスコアを完全に外す方針の時期もありました。優劣を明示するのはどうか、と。しかしスコアがないと、続けて遊ぶ気にならないんです。「次こそは!」とがんばる方も多く、これは杞憂でした。

ゲーマー生涯設計

鈴木　今現在、こういった医療施設に力を入れているのは、ゲームが持つ新たな可能性を

これが検見川浜ファミリー診療所内の通所リハビリテーションで稼動していたタイトルだっ！

30TEST

業務用とはわずかに仕様が異なっている。「銀の舟」バージョンでは、画面に出た数字を見て、小さいほうから順番に押すゲームを採用。市販のものより、制限時間が少し長めに設定されており、手摺を付け車椅子の方への配慮もしてある。

～ジャンケン倶楽部（仮）～

2人用ゲーム。音声ガイドに合わせて足元のパネルでジャンケンをする。勝てば階段を1段上がれ、先に3段上がりきったほうが勝利。他に、階段を上り下りする度に動物の鳴き声が流れる機能があり、自分の声を録音して使うこともできる。階段の昇降や対応力の訓練になる。

丁寧な解説をしてくれた鈴木（右）さん。特定非営利活動法人も含め、福祉事業に積極的に取り組んでおられる偉～いお方だ。

登場人物紹介

マッークス（C・LAN）
条約締結を本分とわきまえ、三途の天下りを太平の世に転送するのがこれ日々の糧。ファミマのカフェ・ノ・バールだけは譲れないというが、自分で淹れることはしない。実にぶっせりとしたものだ。

ケシコロフ（田渕健康）
拝命浸水を時世の潮流と捉え、季節の狭間に日常を脱却せんと東奔西走する。ムスポキとホットケークが好物でありながら、甘党ではなくむしろダームの塔寄りの人間だとしたり顔で言い放っている。

猛者語録　今回お話を伺った鈴木さんは「ナムコ福祉機器事業プロジェクト部長」であるだけでなく、「株式会社民間介護サービス研究所取締役」、「特定非営利活動法人やまなしおもちゃライブラリー理事」という3つの肩書きを持つお人。人工網膜の時といい、毎度ながらナムコさんにはホントお世話になります。ジェイケイ（ニセ）がダップセを代表してお礼を言います。

見出したいということもあるのですが、やはり自分たちが年老いた時に「行きたくなるような楽しい場所」が存在してほしいから、という願いがあります。

まさ　それは、完全な年配向けテーマパークの設計思想などがあるということですか？

鈴木　いえ、先ほども申しましたが、「お年寄り向け」など年齢層を特化してしまうものではなく、あくまで既存のゲームセンターやテーマパークの延長線にあるものを目指しています。

　お年寄りや障害者の方向けに一から作り直すのではなく、既存の製品にバリアフリー構想などを盛り込むことによって、ひとつの製品をより広い層にプレイして頂けるようにしたいのです。

ケソ　それはいいですね。一人でも多くの人にゲームの楽しさを分かってもらいたい、そのための努力を惜しまないというのは、大いに賛同できます。

鈴木　ゲームをリハビリに役立ててほしい、というのも、少しでも患者さんに明日への活力を与えられたら、という考えからきているのです。

　普段のリハビリは退屈で苦痛でも、ゲームを介在させて楽しみながらリハビリテーションを行なえば、きっと目的意識をもって励んでくれるのではないか、と考えたからです。

まさ　その「楽しさ」を提供するのが、ナムコさんの役目というわけですね。

鈴木　はい。少しでも患者さんたちの力になれたら、と、そう思って、我々は活動を続けています。

　何となく毎日を送るお年寄りの皆さんの「生きがい」になるようなゲーム、少しでもリハビリの意欲を引き出してくれるゲーム、そんな製品を皆様に届けるために、日夜頑張ってますよ。

　ナムコだけでなく、医療機関やリハビリセンターといった多くの方々に協力して頂いているのも、事業を推進するうえで大きな助けになってますね。

まさ　いや、実にためになりました。今日はお忙しいところ、ありがとやんした。

戦い終わって

ケソ　ムハァ、今日は色々勉強になりましたね。

まさ　そうさな。いつもはふざけたことを言って馬鹿ばっかりやっている我らだが、今日ばかりは考えさせられたな。

ケソ　我らは幸運にも五体満足で生まれてきて、なに不自由ない生活の中でゲームを楽しんできましたが、世の中には病との戦いに苦しんでいる人も大勢いるのも事実。

　そんな人々を、ゲームを通じて少しでも元気付けることができたらいいな、と思うのは僕も同じですよ。

　単純に、一人でも多くの人がゲームの楽しさを知ってくれたら、それだけで僕は嬉しいんですけどね。

まさ　ゲームがお年寄りの活力源になる、というのも、ゲームが持つ新たな可能性を示唆していると思うさね。

　若者だけが楽しむのではなく、ほんのちょっとの配慮をするだけで、とても間口の広い「遊び」になる。それがゲームだと思うさなあ。

ケソ　全く同感であります。

まさ　願わくば、あらゆる層の人々が、わけ隔てなくゲームで楽しむことができる未来、そんな明日を我らは望むさね。

ケソ　ゲームが世の中の役に立つ、というのは、なんとも嬉しいっスね。これからもナムコさんを始めとした各企業には、医療とアミューズメントの融合を促進してくれることを願ってやまないですよ。

まさ　楽しみながら効果的にリハビリを行なえるアミューズメント施設はもちろんのこと、我らが老いた時には、バリバリ遊べるゲーセンがあってほしいものよのう。

ケソ　それでは、我らも少しでも業界貢献するために、その糧となるシーメーでも食らいにいきますか。

まさ　お、いいねえ。では三茶のどん亭でかっつり行くと言うのはどうか。

ケソ　ならば早速！　ジ☆！

まさ　ダップセ！

つづく

SHO様ナナNOW!!

SHO「出たよ、適当スクリュー！」
RED「……適当じゃねーよ」
〜カプコンVS.SNK対戦時に〜

今回取材させていただいだ通所リハビリテーションは、コミュニケーションスペースとしての機能も備えているのだ。

大型プロジェクターを使っての映画上映も行なわれる。往年の名作を上映するのがもっぱらの役割。

ワニワニパニック

ゲーセンでも定番のマシン。業務用と唯一違う点は、ハンマーの材質と形状。非常に軽いため、手に負担がかかりにくく、円筒形なので、どこで叩いてもOK。マジックテープで手を固定できるようにもなっている。

PSのコントローラをすべて大きなボタンにして、手足を使ってゲームを遊べるようにした「リハビリテインメントツール」。完全な手作りなので、市販はしていない。老人が孫と遊ぶため、という意図も含まれているとか。

PSコントローラツール

銀の舟（仮）

舟をモチーフとした機器で、操舵とマストの揚げ降ろしを楽しみながら訓練できる。これはゲームではなく「リハビリテインメントスケープ」と呼ばれる、仕掛け玩具に属する。他の医療施設などに市販はされていない。

エレメカにパターマシンはあるが、これはゲートボールをモチーフにしたもの。ボールをゲートにうまく通すとゲートが回転して配置が変化。1プレイ5球あるが、5回とも成功させれば失敗するまで何度でも続けることができるのだ。

ゲートボール倶楽部

今回の「猛者通信」の原稿料は、ナムコさんを通じて福祉団体へと寄付させて頂きます。いやマジで。

INFORMATION
募集！……多いに感銘を受けたっぽい猛者っ子・マサ&ケソにお手紙を。宛先は……〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 猛者通信係　Eメール投稿は mosa@arcadiamagazine.com まで。

VGMの新譜リリース情報はここでチェック!!

DIGITAL DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイヴ

[illegible]年の瀬、いや20世紀の瀬。先月号でご予告した通り、今月は新譜のリリースラッシュなのだ。ジャンルもバラエティに富んでいるので、新世紀への「お供」となる一枚をここで見つけてくれ。

KEYBOARDMANIA 2ndMIX+ consumer 1 new songs

コナミミュージック／KMCA-74

2000年12月6日発売 ¥2,940(税込) 2枚組

[DISC 1]①Ride on the Light ②Motion ③Memories ④INSPECTOR N. ⑤SNOW AFTERNOON ⑥Hear My Love Song 他、全23曲 [DISC 2]① gymnopedie(skip over MIX) ②TRUTH 全2曲

「悪魔城ドラキュラ」も入ってるのだ

絶賛稼働中の「キーボードマニア2ndMIX」のサントラに加え、前作のコンシューマ版の新曲を8cm CDに収録。難波弘之やSence Of Wonderといった、参加アーティストにも要注目の一枚だ。

FLY AWAY／野田順子

コナミミュージック／KMCA-80

発売中 ¥3,059(税込)

①TAKE OFF ②Freedom ③恋サバイバル ④ADVENTURE ⑤Gonna be here ⑥あなたに会えて ⑦Fly Away ⑧勇気の神様 ⑨SNOWING ⑩children's sky ⑪Let's Drive ⑫ひとりじゃない 全12曲

意外にも特技は大阪弁だという

「ときメモ2」の陽ノ下光役や、「ラブひな」のみつね役など、声優として大活躍中の彼女。1stシングルから約1年、遂に1stアルバムが発売された。新曲中4曲で彼女自身が作詞を手がけている。

GUITAR FREAKS 3rdMIX & drummania 2ndMIX soundtracks

コナミミュージック／KMCA-78〜9

発売中 ¥3,600(税込) 2枚組

[DISC 1]①BREAKOUT／Thomas Howard Lichtenstein ②CLASSIC PARTY／Hideyuki Ono 他、全46曲 [DISC 2]①STOP SPINNING ME IN CIRCLES(NEW VERSION)／Thomas Howard Lichtenstein 他、全10曲

ボーナストラックも多くて超お買い得!!

大人気のビーマニシリーズ2作分が収録された、豪華お買い得サントラの登場だ。DISC 1にお馴染みのゲームバージョン、DISC 2にはオリジナルロングバージョンを収録。シノラーの歌声も聴ける。

terai yuki's non-stop ultra hits selection／V.A.

avex mode／AVCA-14070

発売中 ¥3,059(税込)

①my dearest you (Byte250k mix)／terai yuki ②NIGHT OF FIRE／NIKO ③SPACE BOY／DAVE RODGERS ④ROMEO & JULIET／LOLITA ⑤O SOLE MIO／GO GO GIRLS 他、全14曲

マル秘ボイスも収録されているのだ

TVにCMに活躍中のテライユキ。ビデオやDVDで発売中の「テライユキのダンシングクイーン」で使われたダンスチューンが、ノンストップ・ミックスで登場。セレクトは彼女自身だそうだ。

Sci-Fi HARRY サイファイハリー ORIGINAL SOUND TRACK

ファーストスマイル・エンタテインメント／FSCA-10151

2000年12月6日発売 ¥2,800(税込)

! Mysterious (TVサイズ)／Janne Da Arc " Sci-Fi Theme # Solitude $ Premonition % Harry's Blues & Sweet Tender ' Strained Spirit (Fright) The Destination * A Revelation 他、全20曲

どっぷりと浸りたいあなたに

「NIGHT HEAD」等でお馴染みの映像作家・飯田譲治が原作で、この10月からスタートしたTVアニメ「サイファイハリー」のオリジナルサントラ。作品独特の世界観が、ここにも溢れている。

帰ってきたウルトラマンジャズ／布川俊樹プロジェクト

東芝EMI／TOCJ-66097

2000年12月13日発売 ¥2,800(税込)

①ウルトラセブンの歌(Future Jazz version) ②ウルトラマンの歌(Future Jazz version) ③帰ってきたウルトラマン(2 guitars version) ④ウルトラマン・決戦 ⑤MAT &ファイターウルトラマン 他、全9曲

「『帰ってきたウルトラマン』ジャズ」ではなくってよ

ジャズギタリスト・布川俊樹が98年末に発売した「ウルトラマンジャズ」の続編。オリジナルナンバーからの雰囲気の変貌ぶりは、もはや痛快ですらある。是非、一聴してもらいたい作品だ。

-ARCADE SERIES- SNKオリジナルベスト〜from KOF 2000〜

SCITRON DISCS／SCDC-00055

2000年12月6日発売 ¥1,890(税込)

【アテナ -ATHENA'S WONDER LAND-】旅立ち 他【サイコソルジャー】サイコ・ソルジャーのテーマ(第一エリア) 他【餓狼伝説】勇者雷電(ライデンのテーマ)他【サムライスピリッツ】大地(アースクエイク)他、全57曲

全SNKファン必携の一枚

「KOF 2000」の登場キャラクターにちなんだ25作品から、メインBGMや名曲の誉れ高いナンバーをセレクト。また、初回封入の特典では、ピックアップされたゲームのビジュアルを堪能できる。

アフターバーナー セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3

SCITRON DISCS／SCDC-00056

2000年12月6日発売 ¥2,100(税込)

【アフターバーナー】マキシマムパワー／ファイナル・テイク・オフ 他【エイリアンシンドローム】タイトル／ラウンド表示／ドームス・デイ 他【スーパーハングオン】オープニング／ハード・ロード 他【SDI】イリュージョン 他、全40曲

可動筐体の記憶と共に……

GAME SOUND LEGENDシリーズの第5弾。体感ゲームの代名詞「アフターバーナー」や「スーパーハングオン」、さらには「ダンクショット」等、80年代セガの名作から5作がチョイスされている。

このコーナーでは、皆さんからのお便りをさりげなく募集しています。「あのゲームの曲がいいんだよ」といった啓蒙意欲に溢れたもの、「あのVGMはCD化されないの？」という探求心に満ちた内容でも、何でも構いません。「デジタル・ディスク・アーカイヴ」お便り係まで、何気なく送ってみてください。ゲー事典でさりげなく紹介できるかもしれないよ。

12月リリース予定の先取り情報

CRACKIN' DJ REMIX

マーベラスエンターテイメント
MJCC-50050
2000.12.21／¥2,940（税込）

夢のリミックス、ここに実現！

MISIAのリミックス等を手掛けるDJ MASTERKEY、DRAGON ASHとのツアーを敢行したスケボーキング、この冬メジャーデビューを果たすケツメイシ等が参加！　また、特典としてCD発売日より半年間、毎週金曜日に開催されるdaddy's house（ハーレムにて開催）に無料入場できる招待券を封入します。（マーベラスエンターテイメント　宣伝担当　阿部）

スラッシュアウト オリジナルサウンドトラック

マーベラスエンターテイメント
MJCG-80053
2000.12.21／¥2,625（税込）

「スラッシュアウト」ワールドが、もうすぐキミの元へ！

夏に登場したマルチ剣術アクションゲーム「スラッシュアウト」のオリジナルサウンドトラックを、いよいよリリースします。世界観を演出するBGMもこのゲームの魅力の一つとなっていますが、もっとじっくり聴いてみたい、と思っていたファンも多いはず!!　プレイ中に流れる全28曲を完全収録してお届けします。（マーベラスエンターテイメント　宣伝担当　阿部）

●11月～12月　CDリリースリスト●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典など
[illegible]	[illegible] ／V.A.	av	AVCA-14070	￥3,059（税込）	
2000.11.22	SUPER EUROBEAT Presents「頭文字D」SUPER EURO-BEST	av	AVCA-14065	￥3,059（税込）	
2000.11.22	ドラマCD ときめきメモリアル2 Vol.2 ～[illegible]～	KME	KMCA-69	￥2,854（税込）	初回特典：トレーディングカード
2000.11.22	GUITAR FREAKS 3rdMIX & drummania 2ndMIX soundtracks	KME	KMCA-78～9	￥3,600（税込）	2枚組
2000.11.22	聖霊機ライブレード Original Soundtrack	KME	KMCA-81～2	￥2,980（税込）	2枚組
2000.11.22	FLY AWAY／野田順子	KME	KMCA-80	￥3,059（税込）	初回特典：本人自筆のメッセージカード封入
2000.11.22	真・女神転生デビチル ANIMATION オリジナルサウンドトラック	FE	FSCA-10147	￥2,800（税込）	封入特典：キャラクターシール
2000.11.29	サクラ大戦「サクラ前線／夢のつづき」／横山智佐（真宮寺さくら）	av	AVCA-14069	￥1,260（税込）	
2000.11.29	MOMENT／Adya（エイディア）	EMI	TOCT-22118	￥1,223（税込）	
2000.12.6	想い／水樹奈々	KING	KICM-1010	￥1,365（税込）	
2000.12.6	いつか瞳の奥に／豊嶋真千子	KING	KICA-1306	￥1,300（税込）	
2000.12.6	KEYBOARDMANIA 2ndMIX ＋ consumer 1 new songs	KME	KMCA-74	￥2,940（税込）	
2000.12.6	「colorful」Mariko Kouda Special Selection Album	KME	KMCS-18	￥3,059（税込）	
2000.12.6	メモリーズオフ・マキシシングル・コレクションVol.1 桧月彩花（山本麻里安）／キッド	SD	SCDC-00051	￥1,890（税込）	
2000.12.6	SNKオリジナルベスト ～from KOF 2000～／SNK	SD	SCDC-00055	￥1,890（税込）	初回封入：2001年SNKカレンダー
2000.12.6	[illegible] ORIGINAL SOUND TRACK	FE	FSCA-10151	￥2,800（税込）	
2000.12.6	真・女神転生 デビチル キャラクターズファイル1 甲斐セツナ	FE	FSCA-10148	￥1,300（税込）	封入特典：キャラクターシール
2000.12.6	真・女神転生 デビチル キャラクターズファイル2 [illegible]	FE	FSCA-10149	￥1,300（税込）	封入特典：キャラクターシール
2000.12.13	帰ってきたウルトラマンジャズ／布川俊樹プロジェクト	EMI	TOCJ-66097	￥2,800（税込）	
2000.12.20	サクラ大戦 ～[illegible]～ [illegible]	av	AVCA-14080～1	￥3,570（税込）	2枚組
2000.12.20	avex mode selection ユーロ ウルトラマン	av	AVCA-14089	￥3,059（税込）	
2000.12.20	[illegible]	SD	SCDC-[illegible]	￥2,100（税込）	
2000.12.20	コヤス003／TAKEHITO KOYASU feat. TONBRELLA	SD	SCDC-00053	￥1,890（税込）	
2000.12.20	「夢のつづき」ドラマCD／キッド	SD	SCDC-00058	￥2,940（税込）	
2000.12.20	真・女神転生 デビルチルドレン Perfect Sound Tracks	FE	FSCA-10157	￥3,000（税込）	初回特典：キャラクターシール
2000.12.21	ドラマCD ときめきメモリアル2 Vol.3 ～[illegible]～	KME	KMCA-73	￥2,854（税込）	初回特典：トレーディングカード
2000.12.21	pop'n music 5 arcade originals	KME	KMCA-83	￥2,243（税込）	
2000.12.21	7 BLADES／セブンブレイズ オリジナルサウンドトラック	KME	KMCA-[illegible]	￥2,243（税込）	
2000.12.21	スラッシュアウト オリジナルサウンドトラック	ME	MJCG-80053	￥2,625（税込）	
2000.12.21	CRACKIN' DJ REMIX	ME	MJCC-50050	￥2,940（税込）	

レーベル名略号　av：avex mode　FE：[illegible]　KING：キングレコード　KME：コナミミュージックエンタテインメント　ME：マーベラスエンターテイメント　SD：SCITRON DISCS　EMI：東芝EMI

最後にビッグニュースだ！　「燃えろ！ジャスティス学園 オリジナル・サウンドトラック」が12月20日、セルピュータレーベルから発売されるのだ！　収録曲は全47曲、初回特典としてオリジナルステッカーが封入されている。しかも、アーケード版・ドリームキャスト版の曲を完全網羅。カプコンデザインチームの描きおろしジャケットが目印だ!!

今月から、なかやま上等兵先生が再登板。そして、今回のテーマは「作曲」。今まで興味はあったけど、難しく考えてしまっていたキミも、今回の講義で曲作りが身近に感じられるのでは？

Instructor
なかやま上等兵

タイトーサウンドチーム"ZUNTATA"コンポーザー。ゲーム音楽の作曲、SEの作成はもちろん、予算がない時に声優の代わりをさせられたり、歌詞を書かされたりする、いわゆるひとつのパシリ。代表作は「グリッドシーカー」「電車でGO！」など。ユーミン&相撲貫乏続行中。

第10回　作曲にチャレンジ？

「完成」を意識するより、まず始めてみよう

さて、今回は私自身の作曲の方法について、少し触れてみましょう。でも、あまり参考にならないかも知れませんが――。私は技巧的なところにはとんと頭が働かないので、例えば和音なんかは「どみそ・どふぁら・しれそ」さえあれば問題ナシ！　と思っちゃってるフシがあります（本当はこういうのイケナイと思うのですが）。

そもそも、作曲する時に鍵盤に向かったり――することもありますが、ほとんどの場合はしないのです。皆さんは、作曲というと鍵盤で、そしてコンピュータとニラメッコして――と想像していることでしょう？　実際、大抵の人はそうなのですが、私はどうも人と回路が違っているようです。

ではどんな風に？　といえば、皆さんが宿題をやったり、レポートを書いたりするのと同じように、机でせこせこ書き込むのです。もちろん、紙と鉛筆があれば場所はどこでも構いません。実際、ゲームセンターにいても曲は書けたりするのです。歩いている時などに、知らず知らずのうちに鼻歌を歌っていることがありませんか？　しかもそれは自分オリジナルのメロディだったりすることが――。作曲の根本というのはまさにそこで、まず思いつけるかどうかが最大のポイントなのです。

私の場合は、この思いつきをその場で楽譜として書き留めるわけです（この他にも自宅の留守電に録音しちゃうなどの方法はよく聞きますよね）。業務上緊急の作曲で、という場合にこの方法は使えませんが、趣味で作曲する場合には非常に有効な方法です。

実際、その場ですぐに楽譜を書くというのは難しいハズなので、思いついたメロディに合わせてピアノやらオルガンやら、何らかの楽器で音階を採ってみましょう。それをもとにメロディの楽譜を作ります。小学校で習う程度の楽譜の知識があれば、どんな譜面も思いのまま！　ちょっと最初は根気のいる作業かも知れませんが、これさえ出来上がってしまえばもう完成したも同じ!!　あとは適当にリズムをつけて、ベースつけて、コード重ねて、ほれ完成!!――いや、実際そうなんですってば、私の場合。基本的にメロディしか書いていない譜面に、文字やら矢印やらいろいろ書き込んでいくのです。

それは時には音色の指定であり、時には全体の音のイメージだったり、ひどい時には楽譜そのものだったりするのです（くねくね曲がった矢印で、このパートはこういう動きをするんだよ、という表現です。もちろん私にしか解読できません）。第三者に演奏させるためや、レコーディングの時に用意する楽譜は人にわかるように奇麗に書き直しますが、自分一人で使う楽譜には「じゃーん」とか、「ぎゅるーん」などの言葉をそのまま書き込んでいくのです。――要は映画でいうところの絵コンテみたいなものでしょうか。これをもとにして、ようやく私はパソコンと鍵盤に向かうのです。

ここからは、絵コンテに書かれた映像をいかにして形にするかという悪戦苦闘！　いろんな音色と格闘しながら、とにかく自分のイメージ通りになるまで、もがき苦しみながら完成させるのです。が、それは常にというわけではありません。数小節作ったところで、いきなりボツにしてしまうこともあるのです。

どんなに絵コンテを固めていても、所詮は「絵に描いた餅」。実際に食べることができなければ意味はありません（同じような言葉に机上の空論というのがありますね。自称"理論派"な人々のいうソレには、私はまったく興味がありません。格ゲーの連続技がどうこうという知識はあっても、入力できなければ意味がないのと一緒）。

仕事である以上、完成させないと意味はありませんが、趣味で作曲をする場合はその限りではありません。むしろ、数小節作ってボツ！　というのを繰り返すべきだと思います。それを繰り返していくことで、自分なりの作曲のプロセスが身についていくのでは？　と私は考えているからです。

実際、仕事でやる上でも、こういったことは非常に多いです。でも、ボツにするまでの手順に時間をかけていたのでは成り立たないので、それぞれの段階をスピードアップさせるのです。

そのスピードアップのためには、やはり数をこなす。つまり「完成しなくてもいいから、繰り返し作曲にチャレンジする」という意志です。最初から完成された作品を作るというのではなく、まずはできるところから手をつけてみましょう。

ZUNTATA COLLEGE 課外授業

着信メロディをGETするならここっ!!
J-フォン インターネットサービス J-スカイ対応機用
「Sky-On楽団」

J-PHONEで、16和音着信メロディーはもちろん、ビートと音声をスペシャルミックスさせた「プチラップ」は超お薦めコンテンツ!!　3和音着信メロディーと歌詞・画像が一緒に楽しめる、今までにないパワフルな着信メロディーサービス!!

「Sky-Voice」!

サンプリングサウンドを最大限に活用した、「Sky-Voice」は声を使用した新しい携帯端末の"遊び"を提供。特に、ビートと声をスペシャルミックスさせた「プチラップ」は必聴コンテンツ！　また、「ロボコール」はロボットの声が着信音に変身。「音効さん」は身の回りに溢れている色々な音を集めた効果音集。「キャラ系」「声優系」は超有名なキャラクターや声優、アニメの登場人物が着信メロディーとして大活躍!!　声と音楽を使った今までにないオリジナル着信メロディー！　もちろん操作音としてもGOOD！　デビルマンやキューティーハニーの着信音も必聴!!

「Sky-16on」!

ハイクオリティーな16和音着信メロディーは会員以外の方でも試聴する事ができます。
（16和音着信メロディーには、歌詞とイメージ画像・ジャケット写真はつきません。）

「ビジュアルメロディー」

世界初！　着信メロディーと同時にその曲のイメージ画像・歌詞を簡単ダウンロード！　→　これはJ-フォンだけが表現できるコンテンツです。今井美樹や井上陽水など一部アーティストの着信メロディーには、CDジャケットの画像付。CDジャケット画像対応曲は今後もどんどん追加予定！　J-POPの新曲を中心に映画、アニメ、洋楽がてんこ盛り！　曲と歌詞が同時にダウンロードできるから、新曲を覚えるのにも便利！

「Sky-画廊」

人気急上昇中のイラストレーターが新たに書き下ろしたオリジナル画像を配信する待ち受け画像サービス。約60枚のオリジナル画像は毎月2回更新。枚数はドンドン増えていきます。

毎月300曲以上配信で注目の新曲は発売日に即GET！（更新は毎週水曜日）　J-POPの新曲はもちろん、話題の映画やCM曲などもドンドン新曲として配信。「新曲即Get!!」や「ジャンルINDEX」、「CHECK！　ランキング」、「特集」等の多彩な選曲からすぐダウンロード！　曲名・歌手名からの選曲も可能。

- ●300円（税別）／月額　30ポイント制（1曲ダウンロード：3ポイント）
- ●100円（税別）／月額　9ポイント制
- ●着信メロディー・CDジャケットまたはイメージ画像・歌詞1セットで3ポイント・30円。
- ●有料待ち受け画面1つ3ポイント・30円。
- ●16和音着信メロディー1曲、「Sky-Voice」　1コンテンツ、3ポイント・30円。

J-フォン　インターネットサービス
J-スカイ対応機用「Sky-Karaoke Xman」
携帯電話で何とカラオケができちゃうぞ！

Sky-Karaoke Xman!

着信メロディーだけじゃ物足りない現代人にピッタリの新サービス「Sky-Karaoke Xman」は、通信カラオケの人気曲を中心に、何と携帯電話でカラオケができちゃう画期的なサービス！　当然、音懐かしの名曲や、アニメ、デュエット曲等もビシバシ配信！　カラオケボックスに行く前に、人気曲を自分のものにしちゃおう！

料金体系：①月額／300円
カラオケ歌い放題（ただし、端末に保存は出来ません）
保存する場合は、1曲につき40円。
②月額／120円　1カ月にカラオケ3曲を保存可能。

別途J-フォン所定の通信料がかかります。

<< アクセス方法 >>
J-スカイウェブメインメニュー
↓
エンターテイメント
↓
着信メロディー
↓
Sky-On楽団

※このサービスに関するお問い合わせは、
0120-57-0788
（株）タイトーお客様問い合わせ窓口まで。
（土曜日、日曜日、祭日は営業しておりません）
※着信メロディ配信曲リストは、
http://taito.co.jp/ztt/zuntata.html
をご覧ください。

このコーナーでは、皆さんからのおハガキを随時大募集しています。なかやま上等兵先生への質問、はたまた他のZUNTATAメンバーへの激励のメッセージなど、何でもOK。おハガキへの回答講座も考えているので、もっともっと、どしどし送って下さい。宛先は「ZUNTATA SOUND COLLEGE」係。たくさんのお便り、お待ちしてます。なお、ZUNTATAチーム宛てのメールは zuntata@taito.co.jp　または、タイトーの公式ホームページ「Z-Field」からも送れます。

燃えろ！ジャスティス学園 設定資料集

Graphic ArtS

若葉ひなた（2年生）

主人公であるバツのクラスメイト。格闘技の腕は通信教育仕込みという変わり者だが、その実力は折り紙つき。今回は、バツ達と太P戦での乱闘騒ぎを調査するうちに、戦いに巻き込まれていく。

■性格：頭が良く、スポーツ万能。勝ち気で生意気、好奇心が旺盛で今風な元気いっぱいの女子高生。格闘技については天賦の才を持っており、通信教育仕込みながら、腕は全国大会レベル。

一文字 伐（2年生）

前作では、さらわれた母親を捜し、実の父・雷蔵の率いるジャスティス学園と対立した。今回は2年生になり平和な学園生活を送っていたが、パシフィックハイスクールとの学校対抗(太P戦)のイベントで乱闘騒ぎが発生し、事件の真相をつきとめていく内に、戦いに巻き込まれることになる。

■性格：直情的で口が悪く、ケンカっ早い所があるが、根は正義感が強い。また、病弱の母親を心底いたわる優しい心の持ち主でもある。しかし、いかんせん持って生まれた粗暴さと、すぐに相手に向かっていく性格が強すぎるため、誤解されやすい損な性格。

「善人がバカを見て、悪人が良い目を見る」世の理不尽さに、怒りを覚える熱い男。

委員長（2年生）

バツ達のクラスのクラス委員長。太P戦での乱闘騒ぎを調査するため、パシフィックハイスクールのボーマンらと共に力を合わせる。その途中、修行に旅立ったバツの代わりに、恭介・ひなたとも合流する。

■性格：クラスの皆から慕われる、しっかり者の委員長。人望が厚く、女子だけでなく男子にも一目置かれている。責任感も行動力もあるが、スポーツや格闘が得意なわけではまったくない、普通の女の子。みんなの前ではしっかりしているが、実は一人になると弱気になったりする。

太陽学園高等学校

生徒は中学からの内部進学が約半数、残り半数は筆記試験と面接によって選抜する。試験は成績よりも面接など課外評価を重視しており、生徒の個性を尊重した入学試験を施行している。

教育方針は「自由な校風で、のびのびした生徒を育てる」。

校則に縛られない生徒の自由意思で学園生活を送ってもらいたい、というのが学校の方針である。

燃えろ!ジャスティス学園 設定資料集

沢村将馬（2年生）

五輪高等学校

健全な精神と強靭な肉体とオリンピック選手の育成」を題目に掲げ、スポーツによる青少年の健全育成を核に、中高6年間の一貫教育を行なっているのが五輪高校の特徴。

すべてにおいてスポーツが優先されるので、受験者の偏差値はほとんど関係なく、入学者は運動能力や素質によって選抜される。

高等部から入学してくる者も数多くおり、中学の全国レベルの選手と、全国に散らばった勝利のスカウトマンが見つけだした逸材により構成されている。

スポーツ進学校、五輪高校の野球部所属。2年生になって野球部の1年に上がり、次はレギュラー目指して猛特訓中である。今回は、何者かに襲われているももを助けたことから、夏と仲違いすることに……。

■性格：短気で負けず嫌い。正義感は強いのだが、直情的すぎるのでいつも失敗ばかりしている。野球の試合中も、性格が災いしてレギュラーメンバーとしてなかなか定着できない。

背が低いことを気にしていて、夏にバカにされ、ケンカをふっかけるがいつも逆にのされてしまう。

夏とは幼なじみで、最近ぐっと女らしくなった夏の何気ない仕草にドキドキすることがある。

スポーツ進学校である、五輪高校の新入生。テニス部所属で、身体に似合わないパワフルなプレイが得意。ある事件をきっかけに、将馬につきまとうコトになるのだが……。

■性格：性格は、見た目通り子供。奔放でやんちゃ。一方で、子供ならではの凶暴さ、残酷さを持っている。

軽井沢もも（1年生）

パシフィック
ハイスクール日本校

「文化、スポーツにおいて、世界に通用するエリート教育」なる指針を打ち立てているのが、本校の特徴である。

在籍する生徒は、基本的に日本在住のアメリカ人が多く、上流階級出身の生徒が目立つ。日本国内からは大使館関係者や軍のエリート士官などの子息が多く入学しており、アメリカ本国からは政治家や上流階級の子息が入学することが多い。

伝統と格式のあるハイスクールである。

ボーマン・デルガド（2年生）

アメリカ人。心優しいキリスト教徒。ロイ、ティファニーの去ったパシフィックハイスクールを守るため奮闘している。

今回、太P戦での乱闘騒ぎを調査するため、委員長とランとの越境コンビで事件を探る。

■性格：品行方正で大人びた性格。温厚。

敬虔なクリスチャンで毎週日曜のミサは欠かしたことがない。

体の大きさと腕っぷしが強いのを自覚しているので、頭に血が上りすぎないよう、常に自分を戒めている。

思った通りの闘いができると、胸のペンダントを握りしめ、神に感謝するポーズを怠らない。

ティファニー・ローズ（2年生）

アメリカ人。チアリーディング部に所属している。ロイと共にアメリカに帰国していたが、ボーマン達のため再び日本へやってきた。

■性格：自他共に認める美貌が誇り。陽気で派手好きなアメリカンファンキーギャル。

目下の趣味は恋愛やファッションで、週末にはディスコ通いを欠かさない。

その反面、アメリカにいる親へ電話やプレゼントを欠かさない、寂しがりやな面も持つ。

ロイとは、日本に留学する前も同じ高校に通っていて、その頃から恋焦がれている。なかなか自分に振り向こうとしないロイに苛立ちを覚えている。

鮎原 夏（2年生）

スポーツ進学校、五輪高校のバレー部所属。将馬とは幼なじみで、最近は異性として意識し始めている。

ももの登場で将馬とケンカしてしまうが、実は将馬のことが心配だったりする。

■性格：勝ち気で頭が良く、口が立つアネゴ肌。竹を割ったような性格。

背が高く、男勝りな性格が災いして、連日彼女の靴箱の中身は他の女生徒からのラブレターで一杯になっている。

反面、男子生徒からは恐れられていて、日々気兼ねなくケンカできる将馬は貴重な存在。

ロマンチックな恋に憧れる乙女チックでかわいい一面や、料理が得意といった女性的な面もある。

五輪体育総合大学

今年度から新設された五輪高校の大学部。

他の体育大学を圧倒する設備と高等部からの多くの進学者を有し、早くも各スポーツ関係者の注目を集めている大学である。

五輪高校と同じく、世界に通用する優秀なスポーツ選手の輩出を目的としているが、選手を支えるスポーツドクターやトレーナーの育成も視野に入れ、「スポーツ医学部」や「運動生理学部」などを設立、総合的なスポーツ教育を行なっている。

姫崎 葵（2年生）

聖純女学院高等部

「日本古来の伝統を身につけた大和撫子の育成」を意図し、某財閥が中心となって設立した高等学校。

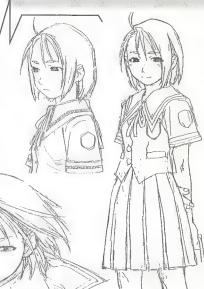
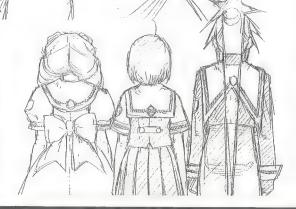
その教育方針もあって、入学してくるのは名家、良家出身の者が多い。自由な校風や生徒の自主性が重んじられる現代において、時代遅れとも言える程に厳しい校則が数多く定められている（そもそも校則を破るような生徒は入学してこないため、厳しい校則に対して生徒側から不満の声が挙がる事もないが）。

特殊な例外を除いて、基本的に全寮制。

校舎と学生寮は美しい湖の中心に位置する小島に建てられており、夏期休暇と冬期休暇、年末年始の帰省以外の理由で外出をするには学長の許可証が必要とされるという徹底ぶりである。

アキラと同級生のスケ番。醍醐の異常を調査するためにアキラに力を貸す。途中、醍醐率いる外道高校が聖純女学院を襲うとのウワサを聞きつけ、中学時代の仲間であったレディースチームから5000人が救援に訪れる場面1つ見ても、人望の高さがうかがえる。

■性格：初対面の相手や本音を語ろうとしない人種には心を開かず、心を開かない相手には徹底的に無愛想。本来は表情豊かな人物だが、心からの笑顔は、ここ数年見せていない。

元々、ドロップアウトした少女達を束ねて大レディースチームを作り上げ、自ら総代を務めていたが、親や親戚一同にムリヤリ聖純女学院に入学させられたためチームを抜ける。

外道高校

かつては、立派な日本男児を育てるために勉学と武道の時間を半々の割合で行なっていたが、現在は「人の道に外れない人間」を育成するために「精神を鍛える授業」に切り替えられている。

同校は工業地帯に隣接しており、一昔前までは生徒の質も良かったが、工業地帯が廃れると共に入学者が年々減少してきている。

バイクが好きな女子高生。前作では兄を捜すために男装して外道高校にいたが、2年になったのを機に女子校に転校した。男子校から女子校という急な環境の変化もあってか、友達はまだ少ない。

今作では、修行から帰った兄の様子がおかしいことに気付き、友達の一人ゆりかとザキと共に行動する。

■性格：基本的に、内気で女性的な性格。

闘いの時はそういった部分を抑えて、気丈な態度で闘いに挑む。

1年生の間、正体を偽って男子校にかよっていたため、女子校との環境にあまりなじめていない。

そのため、新しくできた友達、ザキとゆりかとの関係は大事にしたいと思っている。

精神面の柔弱な弱さが影を潜め、気丈で芯の強い女性という感じに成長した。

風間アキラ（2年生）

霧嶋ゆりか（2年生）

アキラと同級生で、唯一親友でもあるお嬢様。ヴァイオリンを始め、様々な楽器を使いこなす。醍醐のことを心配するアキラのために、ザギと共に力を貸すことになるのだが……。

■性格：物静かなタイプのいわゆるお嬢様。無口ではないが、怒鳴ったり騒いだりしない。

音楽に関してすばらしい才能を持ち、一通りの楽器を使いこなすことが出来る。特にヴァイオリンの腕前はプロ級である。

霧嶋九郎（1年生）

ジャスティス学園の生徒会所属。表向きは普通の学生だが、裏社会から忌野一族抹殺のために送られた刺客であり、暗黒生徒会を組織している。

■性格：単なる刺客ではなく、これを機に日本征服をもくろむ根っからの悪人。自分に対する絶対的な自信こそがすべてで、他人を信用することはほとんど無い。実姉のゆりかや自分を慕うももなどに対しても特別な感情は無く、利用できる限り利用しようとしか考えていない。

ふとした言動に、時折狂気じみたものが現れたりする。

ジャスティス学園高等学校

学校のモットーは「健全な肉体と精神は優れた能力を作る」である。

授業は個人の能力により内容を変更するため、その能力に合わせてAからJまでの全10クラスに分けられる（上に行けば行くほど、少数のピラミッド型になっている）。

全寮制で、生徒は卒業するまでに実家に戻ることは許されていない。

寮でも勉強スケジュールが決められており、規則正しい生活を行なわれるようになっている。

アルカディア 読者プレゼント

ナムコ提供

No. 4
ミスタードリラー2
ポスター
3名様

ゲームが面白いだけでなくキャラクターも非常にかわいいミスタードリラー2から、ポスターが登場。シンプルでおしゃれなドリラー2ポスターで、キミの部屋を飾っちゃおう！

エポック社 C-WORKS提供

No. 2
ソウルキャリバー
アクションフィギュア1／12スケール（シャンファ、御剣、ナイトメア）
各1名様

大人気3D格闘ゲームのソウルキャリバーから3キャラを各1名様にプレゼント。こちらも素晴らしい作品に仕上がっているぞ。希望者はハガキにプレゼント番号と一緒にキャラ名を書き込もう。

No. 1
コールドキャスト完成品
麻宮アテナSP
(KOF'99 EVOLUTION)
1名様

DCソフトKOF'99 EVOLUTIONの人気キャラクター麻宮アテナがコールドキャスト完成品として登場。仕上がりはもちろんハイクオリティ！ アテナファンなら見逃せないぞ！

京商提供

No. 7
サイキックフォース2012
1／6コールドキャスト完成品
（エミリオ、ウォン、マイト、キース）
各1名様

サイキックフォース2012の人気キャラ4人がコールドキャスト完成品として登場！ サイキッカーを求めてやまない人は、ぜひハガキにプレゼント番号と一緒にキャラ名を書き込もう。

海洋堂提供

テムジン

フェイ・イェン

No. 3
モノシャフトドライブ
アクションフィギュア
「ウインターホワイト・テムジン」
「フェイ・イェン・ザ・タイガー」
各3名様

冬でもモデリングが熱いバーチャロン。この冬の必須アイテム、カトキハジメオリジナルデザインのテムジンと、寅年にちなんだフェイ・イェン寅年カラーリングモデルが登場！ プレゼント番号と希望するバーチャロイド名を書いて送ってくれ！

シグマ電子提供

No. 6
Σ8000（プレイステーション接続コード付き）
1名様

このコントローラーの操作感は、他のものとはひと味違うぜ！ 家庭用でゲーセンの操作感を切望してやまない君！ ハイ、応募決定。

NTTドコモ提供

No. 5
RYOKO HIROSUE DoCoMo CALENDER 2001
5名様

ドコモさんから来年のカレンダーをプレゼント。誰のかって？ それは20歳になって、ますます女らしさに磨きがかかった広末 涼子のカレンダーなのだ！ これはファンならずとも手に入れなくては！

締切
12月20日(水)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて送ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

編集部提供

No. 9
エンターブレイン ムック
ARCADIA EXTRA Vol.2
ギルティギア ゼクス ドラフティング アートワークス
10名様

な、なんと！ 7月に「ギルティギア ゼクス スラッシュ エンサイクロペディア」を発売したにもかかわらず、今回は原画を完全網羅し、選りすぐられた素材で構成された設定原画集を発売するのだ！ そのムックを10名様にプレゼント！ 出血モノだね。

No. 8
ドリームキャスト本体
1名様

この冬の過ごし方で悩んでいる君。朗報です。ドリームキャスト本体をアルカディア編集部がプレゼント！ まだ持っていない人は早速応募しよう！ これで年末年始も安心だね。（注：ソフトは付いてないよ）

「何でもいいからくれッ!」 プレゼント番号欄にプレゼント番号の他に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入して下さい。なお、当選人数は不定です

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

巻頭特集

発表!! 第一回アルカディア大賞

11月号で募集した、記念すべき第一回目の受賞作品を、ど～んと発表。
さてその結果は!?

ゲームメーカー年賀状プレゼント

ゲームメーカー各社に提供してもらった、おめでたい年賀状を一挙掲載。
描きおろしのレアな年賀状が、キミの家に届くか・も・ね！

新作情報

スパイカーズ バトル（仮題）

（アミューズメントヴィジョン）

通信で4人同時プレイ可能な対戦型アクション！
次号、その全貌が明らかに！

多くのプレイヤーに見守られる中、11/26に開催された「CAPCOM格闘ゲーム日米決戦大会」のリポートも掲載!

攻略特集

ブラッディロア3（ハドソン／ライジング）
燃えろ！ジャスティス学園（カプコン）
ギガウイング2（カプコン）
コンフィデンシャルミッション（ヒットメーカー）
リッジレーサーVアーケードバトル（ナムコ）
プラネットハリアーズ（アミューズメントビジョン）

次号2月号No.9の発売は 定価580円
12月27日(水)発売予定

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■K.O.F.2000
「KOFっ子ソサエティ」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■燃えろ！ ジャスティス学園
「燃ジャースコンバッション」
sp_moja@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※2月号(No.9　12月27日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

3月号（No.10 1/30発売号）への投稿締め切りは……
12月15日(金)消印有効

4月号（No.11 2/28発売号）への投稿締め切りは……
1月17日(水)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：21世紀に残したいゲームは？

●『ベッドオン』でアーケードデビュー。初クリアーは『ゼビウス』、コンパネを傷つけて店員に怒られた『ハイパーオリンピック』、対戦相手に暴言を吐かれた『ストリートファイターIIダッシュ』、ネオジオ本体ごと買ってしまった『サムライスピリッツ』、基板購入までハマった『ヴァンパイア』、アルカディア創刊号の表紙&初ムック『餓狼』…う～文字数足りねい……（林）

●無人島に何を持っていくか系の発想なら、気軽に遊べる『ライトナUSA』、『スーパーストリートファイターIIX』、『スターブレード』。あとは個人的に稼ぎきれてない『ゲイングランド』、『ブロックアウト』、『ウルフファング』、『イメージファイト』ってとこかな。（さわたり）

●今回の特集を組む際、ほぼ自分と同年代の業界の歩みに一喜一憂。各時代には淡い思い出があり、「どれか」を選ぶことは非常に辛い仕事だった。強いて言わなくても全部。とか言いつつ、超個人的には『奇々怪界』。3周目までしか行けなかったけど、初恋のお相手ですし。（しもでん）

●ベクタースキャンという、ロストテクノロジーがある。モニタを切り裂くような光条によって描かれた「画」は、一つの世界を形作り、現在主流のラスタースキャンによる「近似値」では表現できない「真実」を描き出していた。だから21世紀にも持っていきたいものだね。（杉田）

●21世紀に残したいゲーム……バックランド・ファイナルラップ・妖怪道中記・ローリングサンダー・オーダイン・アサルト・メタルホーク・スターブレード・鉄拳シリーズ・ソウルエッジ&キャリバー……こんなとこでしょうか。やっぱ丁寧に作られたものっていいよね。（マッスル北裏）

●またキツいテーマで書かせるな～。ていうか1タイトルに絞ってるヤツいんのか？　マジで。ちなみに21世紀に残したいゲームっつーテーマらしいけど。あーキツい。格ゲーは相手もいないと微妙だし。じゃ『STAR WARS』で。格好イイし。（筐体もイイよね～なイタキョ）

●もしもカワイコちゃんに「21世紀にはひとつだけアーケードゲームを持っていってね♡」と言われたとする。あっ、でもやっぱり大人の女性が好みだから、ウフ～ンなレディに言われたとする。そしたら何を持っていこうか？　くむう……いっぱいあって決めらんないや。（マジン）

●初めて攻略を担当したのは『サムライスピリッツ』のCPU戦だった。パターンに自信が持てず、何回も訂正をお願いした記憶が……。いっぽう（ち○○き一風）、初の編集担当は『ギルティギアゼクス』。初めからこんなにおもしろいゲームを担当できるなんて、幸せ者ですな。（河野）

●『ダブルドラゴン』の協力プレイは楽しかったし、『デスブレイズ』のゴーレムの声は忘れがたい。プロレスなんか知らないけど『WWFレッスルフェスト』はプレイしたし、無人島には『ドリラー』を持っていきたい。以上愛すべきゲーム順不同。（キンギラ高一ひで）

●業界の30年を調べて気が付きました。すぐに保護しなきゃいけないゲームがあります。ピンボールです。昔はゲーセン稼ぎ頭、今や新製品ゼロ。というわけで私はピンボールを21世紀に連れて行こう。そのために、とりあえずフリッパーをあと5ミリ長くしてくれ（T.K）

●たった二十数年で、ここまで進化したゲーム。時代の流れと共に忘れ去られていくゲームは多いが、自分の好きなゲームは何年たっても忘れないし、ずっと残したい。せっかくだから残したいゲームに『デスクリムゾンOX』を選ぶぜ。一択ジェネティ。（待ってるぜGLAD　&ぅ）

●バカバカシリーズ全部、ダラII、バーチャ2、スーパーストIIXを筆頭に、20世紀の愛しいゲームを各最低3台。薄暗い照明のなか、店長＝自分は営業時間中ずっとゆるんだ笑顔。究極の自己満ゲーセン、その名も「自慰Model」。21世紀のゲーマーへ捧ぐ。（妄想タモデル）

●21世紀まで語り継ぎたいゲームを3タイトル挙げてみちゃう晩秋。80年代前半と、対戦格闘ブーム以降の多感な時期をゲーセンで過ごした拙者としては、『マリオブラザーズ』と『スパIIX』は外せないところ。あと1作は……今年いっぱい待ってから決めさせて。（逃げちゃうまこ～る）

●21世紀に残したいゲーム、それはソウルキャリバー！　格闘ゲーム好きの俺が一番対戦を楽しめたゲームです。仕事が終わってから何時間もプレイしていた記憶しかないな～。ナムコさん面白いゲームをありがとう！　でも使ったお金を考えるとちょっと恨みます～。（おじゃる）

●と言ったら、やっぱ『トリオ・ザ・パンチ』っすね。あの、○○や△△△を吸引した時のようなマッドな世界観&理解できる方がおかしいと思われる奇天烈なストーリーは最高タス！　誰か、同人でもいいので、『トリオ・ザ・パンチ2001』を作ってくれないタスか？（たな）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　爾田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／荒川保／高橋誠／小沢正／田名網陽平
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／恵美奈マユ／MVP／かっちん／キャサ夫／閃屋／GrayZone／京城／COSPA／C-LAN／Jurio／SHO／Joe／庄司卓／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／なかやま上等兵／新丸一／袴田直樹／はまー／VMT-RED／藤沢弾／福田柵太郎／ももやん／モリスケ／ヤマダ課長&広報娘／若人
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井和之（THINKS NEO）／大島リエ／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　島本和彦
■イラスト（五十音順）　いつなよしつね／加藤龍勇／きらり屋／G=ヒコロウ／shura／田渕健康／ムトウ／VOVO／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村富忠

月刊アルカディア 1月号 [No.008]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.008

第2巻 第1号 通巻第8号　平成13年1月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-01

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）　WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）　e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は192ページに掲載されています。また、はがきの裏面のマークシートは、下記の質問事項への回答になっています。空きスペース等は感想やイラストなど、ご自由にお使いください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⬭ を **必ず黒の濃い鉛筆で** 塗りつぶしてください。鉛筆以外で書かれた場合や、⬭ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れないことがあります。また、ハガキが折れ曲がっていたり、汚れていたりしても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいて構いません。なお、切手は不要です。

●マークシート記入例

良い例

悪い例

【アルカディア 1月号【No.8】 アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～77の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～77の番号の中から選んでください。

1 表紙 燃えろ！ジャスティス学園
2 20世紀ビデオゲーム白書
　アーケードゲーム業界30年の軌跡
3 筐体写真館
4 燃えろ！ジャスティス学園
5 バーチャストライカー3
6 ギガウイング2
7 ブラッディロア3
8 ブランニュー アップデイツ
9 ニュース トランスミッター
10 魂を鎮める者 第一回 デスクリムゾンOX
11 15年間ゲームランキング!!!
12 人気ゲーム投票システム開始!!
13 そんなんARIKA
14 クラッキンDJ
15 リッジレーサーV アーケードバトル
16 セガ ストライクファイター
17 ナスカー アーケード
18 プラネットハリアーズ
19 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
20 ガンスパイク
21 ドラゴンブレイズ
22 1944 ザ ループ マスター
23 ゴルゴ13 -奇跡の弾道-
24 テトリス・ジ・アブソリュート
25 がんばれ運転士!!
26 サイヴァリア リビジョン
27 婆裟羅
28 スラッシュアウト
29 ギルティギア ゼクス
30 バトルギア2
31 ロングランゲームズ ブースター
32 彩京刑事
33 全国ゲーセンイベント準備会
34 初心者Step Up☆列伝 第2弾
　エキサイトファイター翔
35 ゲーマー用語の基礎知識
36 ゲーマー究極形態 アーケーダー・ネオ
37 ハードウェア ミュージアム
38 無差別範疇十傑衆
39 オールドゲーム ミュージアム
40 ジャンク新聞
41 ジョイスティック トルーパーズ
42 ゲームセンターマップ
43 ハイスコア全国集計
44 立体貫族
45 ギルティギア ゼクス アソシエイションX
46 KOFッ子ソサエティ
47 コスプレ・プレイスタイル
48 アルカディア フロンティアーズ
49 ゲーバロ館
50 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
51 ゲームセンターよく見る伝
52 庄司といづなのげいむパラのいヤ
53 パンドラキャラット改
54 猛者通信ぼペソ
55 デジタル ディスク アーカイブ
56 ZUNTATA サウンドカレッジ
57 設定資料集 燃えろ！ジャスティス学園
58 プレゼント
59 次号予告・募集記事
60 エディトリアル デパートメント ガジェット
61 セガ プライベートショー2000 リポート
62 F355チャレンジ2
　インターナショナル コース エディション
63 エアトリックス
64 コンフィデンシャルミッション
65 サンバDEアミーゴ Ver.2000
66 シャカっとタンバリン！
67 WWF ロイヤルランブル
68 コズミックスマッシュ
69 スポーツジャム
70 ガンバリィナ
71 ミスタードリラー2
72 デスクリムゾンOX
73 日報アシュラバ
74 金剛脱衣門
75 メダル「始めてみよう」物語
76 プライズワンダーランド
77 筐体百景

Q3.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

ご協力ありがとうございました。

【お詫びと訂正】

アルカディア12月号の記事中で、以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

P53「アルカディア大賞 ノミネート作品リスト」におきまして、メーカー名が「韓国IGS社」となっていますが、正しくは「IGS（台湾）」です。

ARCADIAは定期購読できます！

近所の本屋に欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番！　なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は7,920円。

（1冊580円X年間12冊=6,960円）＋（80円【送料】X年間12冊=960円）=7,920円

しかも、今なら先着で150名に創刊記念QUOカード（500円分）をプレゼント！　早速申し込むしかないぞ!!

●定期購読のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー　電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/teiki/
●バックナンバーも密かに扱っています。詳しくはアスキーイーシーのWEBページをご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

郵 便 は が き

154-8528

50円切手を
貼ってください

（受取人）

（株）エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

編集部

ARCADIA No.008

全国集計ハイスコア係

個人申請用葉書

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型

生年月日	19 年 月 日	電話	（ ）
住 所	都道府県 市郡区		
E-メールアドレス		職業	
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい	いいえ

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

SEGA™ プライベートショーリポート

SEGA Private Show 2000 Winter

去る11/2に開催された「セガプライベートショー2000ー冬ー」を徹底リポート！　今冬から来春にかけてリリースされる予定の新作が目白押しだったぞ。Let's check it out!!

WOW ENTERTAINMENT
SPORTS JAM
WWF ROYAL RUMBLE
AM2 of CRI
F355 challenge 2 International Course Edition
Hitmaker
AIR TRIX
CONFIDENTIAL MISSION
AmusementVision
VIRTUA STRIKER 3
PLANET HARRIERS
SEGA ROSSO
COSMIC SMASH
SONIC TEAM
サンバDEアミーゴ Ver.2000
SEGA
シャカっとタンバリン!

F355 challenge 2 International Course Edition

AM2 SOFTWARE R&D DEPT.#2

ジャンル レーシング・シミュレーター　ハード NAOMI(マルチ)
開発度 90%　稼動時期 2001年1月(予定)

本格派レーシングゲームとして定評のある『F355チャレンジ』に、待望の続編が登場する。本作では世界的に有名な5コースを新しく追加。高低差の激しいコースでスキルアップが望め、レーシングドライバーを目指す人にも最適と言える。実際の走行データをもとに作られているだけあり、その出来は秀逸だ。

詳細はP202に掲載！

PLANET HARRIERS

詳細はP76に掲載！

あの名作「スペースハリアー」をスケールアップさせた3Dシューティングゲーム。おもな攻撃手段はバルカンガンとロックオンミサイルのふたつ。また、複数の敵をロックオン可能なマルチロックオンシステムがこのゲームの肝でもあり醍醐味でもある。やればやるほど爽快感が増すこと間違いなし！

ジャンル 3Dシューティング　ハード HIKARU
開発度 100%　稼動時期 12月上旬

VIRTUA STRIKER 3

ジャンル 3Dサッカーゲーム　ハード NAOMI2
開発度 50%　稼動時期 2001年春(予定)

詳細はP40に掲載！

大人気3Dサッカーゲームの続編がついに発表された！　NAOMI2という強力なボードを使うことで、ポリゴン数は前作の5倍、選手のモーション数は10倍以上に増えて大幅にスケールアップ。美麗グラフィックは本作でも健在だ。また、DC版で好評だったイエローカード&レッドカード、オフサイドルールも採用する予定。実際のサッカーに、より近づいたと言えよう。

ショー開始前に設けられた製作発表会では、株式会社アミューズメントヴィジョン社長名越氏とプロデューサーの三船氏が登場。本作にかける意気込みを熱く語ってくれた。氏らの言葉は大きな自信で満ちあふれていたぞ。

パートを駆け上がり空へ!

デッキを操りトリックで魅せろ!!

JAKE

エクストリームスポーツの代名詞、スケートボードを題材にしたスピード感抜群のゲームがここに登場!

ジャンル 体感スポーツ(スケートボード) ハード HIKARU
開発度 90% 稼動時期 2001年2月予定

Hitmaker

これぞ本格派!

『クラッキンDJ』で波に乗るヒットメーカーから、最新作が早くもお目見え! そのゲーム内容は専用のスケートボードを操作して、競技形式でトリックの得点を狙うといったもの。スケートボード初心者でも安心な練習ステージを含む、3つのステージが用意されているぞ!

トリックをミスしなければスピードが速くなり、より高いジャンプを決められる。

エクストリーム=最先端スポーツゲームの決定版!!

ショー会場で初のお披露目となった『エアトリックス』。その独特な雰囲気を醸し出した専用筐体とスピード感の溢れるゲーム画面には、数多くの人が足を止めて見入っていた。実際にゲームをプレイしてみた感覚としては……デッキ(ボード)のコントロールに少し力がいるため、1プレイでも十分に汗をかける"体感"ゲーム。筆者は日頃の運動不足がたたって、筋肉痛になりました(実話)。

会場内には筐体を4台設置。大型モニターでビデオクリップの上映もしていたぞ。

ロールバーを両手で掴み、下半身でデッキをうまくコントロールするのだ。

COOLなトリックを決めろ!

画面に表示された課題を素早くクリアしていけば、大量のメダルをゲット可能!

『エアトリックス』の基本動作は、コンボ・スピン・グラインドといった3種類のトリック(技)。これらのトリックを決めれば、評価ポイントとなるメダルをゲット! ゲーム中は、その数によって上がる"グレード"を競っていくことになる。限られた時間の中で、どれだけ多彩&高度なテクニックのトリックを決められるかが、ゲームのポイントになるぞ。

スケートボードを巧みに操れ!

これが専用のフットコントローラー。操作性はもとより、デザインもCOOLだ!

本格的なスケートボードの操作感覚を再現するため、『エアトリックス』では専用のフットコントローラーを搭載した大型専用筐体を採用! また、音響面でも強力なウーハーを搭載。重低音のクールなBGMが、プレイを盛り上げてくれる。さらに、サウンドは『CRACKIN' DJ』でお馴染みのHiro師匠が担当されているので、そちらも要チェックだぞ!!

プレイスタイルは自由自在!?

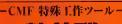
無理に課題をクリアしなくてもOK。華麗なパフォーマンスで高得点を目指せ!

ゲーム中の評価基準は「いかに多彩で高度なトリックを決めたか?」ということだけ。したがって、どんなトリックをどこで狙うか、どういったトリック構成でプレイするか……は個人の自由。自分の得意なトリックを中心に構成してもいいし、高得点を狙った連続トリックで構成してもOK! 自分なりのプレイスタイルを考えるのも楽しさのひとつだ!!

プレイヤーキャラ: ショーバージョンでは、全部で5人のキャラクターが使用可能だった。今回イラストで紹介しているジェイクもその中のひとり。個性的なエクストリーマーたちにはコンボが得意なタイプやスピンが得意なタイプなど、若干の個体差が見られたぞ。さらに、基本動作とは別の特殊な入力を必要としたトリックも存在するようだが……詳しくは、続報を待て!

ジャンル 3Dガン・シューティング　ハード NAOMI (GD-ROM)
開発度 100%　稼動時期 11月下旬
Hitmaker

"スパイたち"で溢れかえったショー会場

ショー会場では、多くの人たちが真剣そのものといった表情でガンコントローラを構え、プレイに没頭していた。ゲームの見た目の美しさに引き寄せられてなんとなくプレイし始めるや否や、すぐにテンポの良い展開や派手なアクションの虜になっていたぞ。

もはや黒いスーツ姿が似合う気がしてしまうようなデザインのゲーム筐体。

気分はもうジェー○スボンド。真剣にテロリストと戦っている姿が数多く見受けられた。

STAGE 1 博物館

CMF（CONFIDENTIAL MISSION FORCE）諜報部員が最初に潜入するのは「博物館」。館内に潜伏する、軍事衛星をジャックしたテロ組織を追い詰め、情報を入手せよ！

ステージ1に出現する主な敵は、博物館の警備員とテロリストたち。敵が出現すると、画面内に円形のサイトが表示され、サイトが完成すると弾を撃ってくる（右下の写真を参照）。すばやく反応して倒していこう。ただし、敵に紛れて多くの一般市民も出現するので、その場でよく判断することも必要。誤って市民を傷つけると、ライフ×1を代償として支払わなければならない。くれぐれも注意。

随所で出現するアイテムを回収することも大切だ。その中でも重要なアイテムのひとつが、「CMF」の頭文字が書かれた、赤・青・緑のプレート。全種類そろえるとライフがひとつ回復するので、全面を通して可能な限り回収していきたい。1面においても、最初からきちんと回収していけば、ボス戦直前でライフがひとつ回復するぞ。

館内での戦闘を終え、粘着弾のイベントを越えると、外に出て遠方の敵との撃ち合いになる。より正確に敵を狙うように意識しよう。

－CMF 特殊工作ツール－ 粘着弾

閉じこめられたガス室で、制限時間内にガスの噴射口を粘着弾で塞ぐというのが最初のイベント。5つあるガス噴射口をすべて粘着弾で埋め尽くそう。サイトが消えていなければ、まだ隙間が空いている証拠だ。

ここで失敗しても、ルートの分岐は起こらない。ただしテロリストと余計に戦闘しなければならないが……。

粘着弾のイベント終了後に手に入る「アサルトライフル」があれば、敵を倒すのも楽。

円形サイトが完成する(4つの赤いメーターが中央に達する)と、敵が弾を撃ってくる。

成功ルート

分岐イベントを終えたあたりから、敵の攻撃が一段と激しくなる。同時に複数の敵が出現することが多くなるので、心して進まなければならない。ところが、ありがたいことに成功ルートに進むと、役に立つアイテムを入手できるチャンスが到来！

建物に入ってすぐの乱戦中に、「レーザーサイト」や「ボディアーマー」を回収できる。レーザーサイトは自分の銃の向いている方向に赤い点が表示されるもの。これがあれば狙いを定めた方向が明確に分かるので、遠方の敵を狙撃するとき、大いに威力を発揮する。ボディアーマーは、敵から弾をくらっても1発だけ無効にしてくれるのだ。

「レーザーサイト」があれば、正確に狙いを定めることができて安心。

失敗ルート

やむなくイベントに失敗した場合は、逃げ込むような形でステージは倉庫へと移る。失敗したペナルティーか、ここでは多くの敵が出現するうえに、めぼしいアイテムも出現しない。アイテムに頼れないとあれば仕方ないので、敵弾をくらわないように精一杯応戦していこう。無事に倉庫を抜け出せれば、いよいよボスとの戦闘だ。

慣れないうちは、狭い倉庫内での戦いで苦戦を強いられるかも……。

ついにターゲットと対峙!!
この続きは次号を待て！

－CMF 特殊工作ツール－ ロープ銃

ふたつ目のイベントは、近道するために遠方の建物の時計に向かってロープ銃を撃つというもの。ここは大きくルート分岐するポイントだ。使用できる弾は1発だけなので、しっかり引きつけて正確に撃ち込もう。画面が蛇行しながら進んでいくので、右端か左端のあたりで勝負をかけるといい。タイムリミットがあるので、ある程度で見切って撃とう。

ゲー事典 緊急指令！：全国のアルカディア諜報部員に告ぐ！ インターネット上に『CONFIDENTIAL MISSION』オフィシャルホームページの存在が確認された……。そこで諸君らには、大至急ホームページにアクセスしてもらい、その内容を調査してほしい。アドレスは http://www.hitmaker.co.jp/game/cmf/home.html だ。それでは健闘を祈る。

野球、バスケ、ゴルフ、サッカーなど、8種類12競技のスポーツを一度に堪能できる、いわゆる「ミニゲーム」満載の作品。操作系も1レバー、2ボタンといたってシンプル。1Pプレイはもちろん、2P対戦も可能で、友達や恋人と盛り上がれること必死！ ゲームレベルが易しく作られているところもGOOD。

NAOMI GD-ROM

右の写真がウワサのNAOMI用GD-ROMドライブ。『SPORTS JAM』や『シャカっとタンバリン！』などの、いわゆる"ゲームソフト"の部分は、GD-ROMの形で供給され、このドライブ内で動作するのだ。いやはやスゴイ!!

タンバリンを使った超ノリノリのゲームが登場!! 基本システムは「サンバDEアミーゴ」と同じだが、「振る」「叩く」というふたつの動作から織り成されるグルーヴは非常に新鮮。楽曲もモー娘。、あゆ、SMAP、ラルク、アミーゴなど豪華絢爛。テンポのいい曲が満載されていて、普段はあまりゲームをやらない人でも十分楽しめる内容になっているぞ。

詳細はP199に掲載！

シャカっとタンバリン！

21世紀、セガは邁進する

セガの新ラインナップはいかがだったろうか？ ここで紹介した以外にも、プライズ機『スーパーグルグルステーション』やNAOMI2のモデル基板などが出展されていたぞ。

先日、「株式会社セガ・エンタープライゼス」は「株式会社セガ」に社名を変更。装いも新たに、来たる21世紀を駆け抜けようとしている。そんなターニングポイントにリリースされるアーケードゲームたち……。さあ、我々の手でとことん遊び尽くしてやろうじゃないか。

アメリカの大人気プロレス団体「WWF」をモチーフにしたプロレスゲーム。実名レスラー21人の中からキャラクター選んでプレイ可能だ。遊べるモードはパートナーと組んで試合を行なう「EXIBISION Mode」と全30人のCPUをリングから落とす「ROYAL RUMBLE Mode」のふたつ。ただし、残念ながら日本での発売は未定となっている。

ROYAL RUMBLE

ジャンル プロレス　ハード NAOMI（ショー出展時）
開発度 ???　稼動時期 未定
WOW ENTERTAINMENT

SONIC TEAM
ジャンル リズムアクション　ハード NAOMI
開発度 100%　稼動時期 12月下旬

あの超おバカちゃんノリノリマラカスゲーがバージョンアップして帰ってきた！ 新たに追加されたのは、ダンス主体の「ハッスルモード」と、2人の愛の力が物を言う（?）、2P専用の「ラブラブモード」。従来の遊び方に加えて、指示通りポーズをとったり、ふたりの息を合わせたりと、ゲーム性が非常に豊かになったぞ。

「スカッシュ」と「ブロック崩し」の要素を組み合わせた、新感覚のアクションパズルゲーム。その内容は、テニスゲームの要領で画面奥に配置されたブロックを崩していくというもの。また、なかには壊せないブロックも存在するので、ボールの反射を考慮しなければならない。かなり奥が深いぞ！

セガロッソ　ジャンル スポーツアクション　ハード NAOMI
開発度 100%　稼動時期 2001年春（予定）

年末はコイツでキメっ!! シャカっとタンバリン!

振って叩いて動かして! 単純明快ゆえ、誰でも神速で盛り上がることができる超大型国産娯楽音楽ゲーム『シャカっとタンバリン』、ついに全国発売ーッ!! 誰でも知ってる大ヒットJ-POPを一同に集めて、未曾有の豪華さで衆目のハートを激掴み! こいつで君も、ステキなサムシングを確かめよう!

担当：シャカっ党

ノれなきゃ破滅だ! 魂の叫ぶままにシェイク&ヒット!

そんなんじゃダメーッ!

シャカタン面白いけど、なんとなく腰がひけちゃうって感じですか〜。

シャカタンは「全力で楽しく」が基本なの! ハジけなきゃ!

おわっ! って言うか誰?

君は誰かのためにタンバリンを叩けるか!?

衝撃の命じるままに、振って叩いてレッツタンバ!!

まずは定位置へ!

大切なのは、立ち位置が正確にセンサーに反応するかどうか。基本的には「上下」の判定がしっかり出来ていればいいので、ジャストフィットする立ち位置を個々で探してみよう。

気負い不要! サクっとタンバリン!

ゲー事典 今回、タンバリンの記事でモデルを努めてくれたのは、デビューしたてのアイドル「恵美奈マコ」ちゃん。大阪府出身の18歳で、先日CDデビューも果たしたのだ。DDRはデフォルトでマニアック、理想の人は神宮寺三郎というヘビーゲーマーでもある。ミニアルバム「CANDY DOLL」がメルダックから発売中なので、速攻買いに行きましょう。

STEP 1 誰でも気軽に シャカタン・ブギ!!

懇切丁寧な指導を致してくれる初心者講座。まずはココでタンバのイロハを学ぶとよかろう。

まずはモードを選べい。サンバにあった身長設定は、タンバではやらなくてい～のだ。

ゲームをスタートさせたら、まずは難易度選択。音ゲーに慣れてる人や、サンバDEアミーゴを血便が出るまでやりこんだ人なら、ノーマルモードから始めても問題無いだろう。

但し、タンバリンを「振る」動作にはちょいとコツがいるので、君子危うきに近寄らない上に急がば回れで石橋を叩いて渡るようなギャラクティカ慎重派な方は、迷わず練習講座付きイージーモードからスタートするがよかろう。

店によって設定は違うかもしれないが、デフォルト設定では1プレイ2曲エンド。これはどのモードをプレイしても共通だぞ。

STEP 2 挑め！目指すは アイドルタンバラー!!

曲終了時に「C」ランク以上だと、ステージクリア。

ランクが下がってくると、徐々に画面が暗くなって来る。そして、ゲージがゼロになってしまうと……。

君の生き様をダイレクトに反映するタンバラー度。丹波さんの脂肪もタンバラードですか？　という質問は獄門刑。

連続してコンボを繋いでいけば画面はノリノリ、必然的にスコアもモリモリだ！

ゲーム中、画面上部にあるゲージのランクが「E」に落ちて、しかる後にゲージがゼロになってしまうと、ステージの途中でも強制ゲームオーバーとなる。もしくは、曲が終了した時点での評価が「D」「E」だった場合でも“FAILED”となり、ステージをクリアすることはできないぞ。二人同時プレイの時には、どちらか一方がゲージのランクをC以上に保ってクリアすればOK。ゲーセンで上手い人を見つけて、一緒にプレイしてもらえれば安心して練習できるかもネ。

クリアした後には、プレイヤーの腕前を「タンバラー度」という国際基準で判定してくれるぞ。クリア時のランクはもちろんのこと、スコア&コンボ数が大きくモノを言うぞ！　って、コンボがガンガンつながれば必然的にスコアは伸びるシステムなのですがね。最初はスコアやコンボにこだわらず、「楽しく」遊んでもらえれば、シャカタンの面白さを堪能できると思うぞ！

慣れてきたら、今度はパフォーマンスにこだわってみたり、コンボ数を伸ばす努力をしてみたりと、自分なりのシャカタンの楽しみ方を探してみよう。

パフォーマンスは一人でがっちり作りこむも良し、息の合ったパートナーを見つけて、二人同時の超絶ユニゾンを試みるもまた良し、だ！

矢印が来たらタンバリンを動かせ!

時々、画面に矢印が表示されることがある。これは「矢印の指示に従ってタンバリンを動かすべし」という意味だ。縦方向や横方向、1回転、Vの字に動かしたりと、そのバリエーションは多彩！　しかも、タンバリンを振りながら動かせばさらに得点が伸びるぞ！（通常のコンボとは別計算！）

曲のサビの部分や最も盛り上がるところに配置されていることが多いので、矢印部分はここぞとばかりに派手なパフォーマンスをブチかまそう！

赤い玉が流れてきたら、タイミングを合わせてタンバリンに付いている黄色いボタンを叩こう。ガッと押さなくても、ポンと軽く叩くだけで反応してくれるので、リズミカルにタンと叩こう。叩き方は自由で、腰を振ったり頭で打ったりしても可。怪我しないように気をつけて叩こう。

青い玉が流れてきたら、タイミングを合わせてタンバリンを振ろう。タンバリンを軽く揺らすだけで反応してくれるので、現在のタンバリンの位置を知らせてくれるマーキング（黄色いマークが出るぞ）を確認して、シャカっと振るのだ。タンバリンは「横振り」で、反応しやすい構造になってるぞ。

最初にタンバリンをやる時には、あんまり強くタンバリンを握り過ぎない、叩き過ぎないことをお奨めするぞ。あんまり気合入れて叩いたり振ったりするとステータス異常を引き起こすので、軽めに叩いて、軽めに振ろう。タンバ専用グローブなども用意すると本物っぽくていいかもしれんが、校門での持ち物検査には気をつけろ。

シャカっといこうぜ！ シャカっと！

シャカっとタンバリン応援結社

~SINCE1192~

日本シャカっ党バリバリ[illegible]

- ☆全力で「シャカタン」を攻略し、日々テクニック向上をめざす。
- ☆華麗なプレイングでシャカっ党のなんたるかを広く宣伝し、党員をバリバリふやす。
- ☆筋肉痛は、気合とサ○ンパスで回復すべし。
- ☆手袋装着を基本戦闘スタイルとする。
- ☆楽しく遊ぶことを信条とし、周囲に迷惑をかけるプレイは絶対にしない。
- ☆月刊アルカディアをよく読み、新情報と高い品性を身につける。

11月9日、3時間に及ぶタンバリン取材後、大鳥居駅で語り合う男たち。筋肉痛で切符ボタンも押せぬほどボロボロだったが、その目はエネルギッシュに輝いていた。

「ヤバイちゃ。この面白さを全人類に伝えなくちゃ！」

この時、リズム狼たちの魂が融合し、一つとなった。

「タンバリンで、バリバリな新社会をめざしまっせー！」

シャカタン布教道

ジャイアントグラム2000DC版で作成されたレスラー、釈迦っと・丹波リン。ヤツをゲーセンのチャンピオン（ラスボス）に仕立てあげ、ゲーム広告にするのが今回の狙いである。

だが、タンバリンだけに打撃専門キャラなので、王者への道は遠いかもしれぬ……。

叩いてますか、皆さん！

レベル別オススメ曲ガイド

24もの収録曲から、難易度別のオススメを独断と偏見で大厳選。初級曲から入ってシャカタンのコツをつかみ、次のレベルをめざしてみましょう。シャカっ党党員の諸君は、12月中に初級コースのクリアを完遂しようね。

Driver's high,UFOも激ムズ　上級コース

☆後半のサビの部分はパニック必至。玉がチョッパヤなうえに、多方向にばらまかれるのだ！　クリアできない男はダメダメ。

☆裏打ちなので、タイミングがとりづらい。赤玉2連玉を打ちのがすと、ゲージが半分減るので、初心者は瞬殺される恐れアリ。

☆ほぼ同タイミングでくる上→下（下→上）に揺さぶられるのがキツい。反応できても、筋力がないとついていけないですよ！

ROCKET DIVE,TOKIOもこのクラス　中級コース

☆十数発連続玉には圧倒されるが、赤玉にさえ注意していればゲージ回復になるぞ。それより、■井隆の物真似が課題。

☆前半は斜めにしか玉が飛ばないぞ。ラストはミスしやすい3連玉（青赤赤）が続く。間違えて赤玉時に青振りをしないこと。

☆この曲の特徴、ひたすら単一方向玉を叩いているときは、寂しい男になりきれる。うらぶれた振り付けで観衆を泣かせよう。

夏色、カブトムシ、Be Togetherも簡単だにょ　初級コース

☆ちょこっと玉速が早いけど、リズムに一番ノリやすい曲。ラクな前半でゲージを貯蓄だ

☆矢印が多い分、腕が疲れないぞ。貴重なアニソンなので、命を懸けて叩きろう。

NEWS EXPRESS! サンバDEアミーゴ Ver.2000 新情報

なんとラブラブモードの、コメントは10種類以上！　クリスマス会や忘年会の後、サンバ・ラブラブモードで幸せをお掴みなさいまし。

[illegible]	称号	[illegible]
80以上	おしどりカップル！	1年
70以上	お似合いのカップル！	6カ月
60以上	いい感じのカップル！	3カ月
50以上	なかよしカップル！	1カ月
40以上	おバカなカップル！	10日
30以上	浮気性カップル！	3日
20以上	仮面カップル！	1日
10以上	すれちがいカップル！	1分
0以上	今すぐお別れカップル！	1秒

ゲーセンで挙式ができる日が、ついに来た。

キーワードが出たら、それをネタに甘い言葉で彼女（彼氏）を酔わせろ！

シャカっとタンバリン収録曲リクエスト

■■にはこの曲を入れとくれ！

「ちゅうか、ミッチーとか中村一義とか無いの?」「きっと出来るね（マリーベル）！で叩きたいダス」なるワガママタンバラーは、しっかり聞くダスッ。日本シャカっ党本部では、『シャカっとタンバリンで叩きたい曲』を大募集しているのだっ。曲のジャンルは問わないが、これぞシャカタン向きという『ノリのいい曲』をチョイスしてほしいナ。その集計結果を、開発者様にガバスと届けてくるぞ。ひょっとしたら、リクエストが聞き入れられるかーもーねー。

参加希望者は、官製葉書に住所、氏名、電話番号、リクエスト曲の正式名称とそのアーティスト名を併記のうえ、アルカディア編集部「シャカっ党収録曲リクエスト」係まで。応募者の中から、抽選で3名様にセガ様御提供の「マイタンバリン」をプレゼントするダス。締切は12／17日必着！

PRESENT!

クリスマスパーティーには必須でごわすな！

シャカっ党辞典　なんとシャカっとタンバリンのソフトは、天下のGD-ROM配給なんダスよ。ということは、新曲が安価に、そしてコンスタントに供給される可能性もあるってこと。と、いうわけで今回の「収録曲リクエスト」みんなバリバリハガキを出すダス！　E-Mailでの投稿は、post@arcadiamagazine.com　件名（タイトル）に『シャカっ党係』と入力しておくように。

レーシングシミュレーターの決定版！

『アウトラン』『バーチャレーシング』などのレースゲームを手掛けた、鈴木裕氏プロデュースによる、本格的なレーシングシミュレーターの続編がいよいよ登場！

ジャンル：レーシング・シミュレーター
開発度：90%
稼動時期：2001年1月(予定)
開発メーカー：AM2 of CRI

真紅の暴れ馬再降臨！

F1の名門、フェラーリ社とセガのパートナーシップによって実現した夢のレーシングシミュレーター『F355チャレンジ』。DC版『F355』、バージョンアップ版の『F355TWIN』を経て、続編となる『2』が遂に正式発表となったぞ！その基本コンセプトである「レーシングドライバーを目指す人に向けて開発」といった部分は前作同様。実際にサーキットで、F355を走らせて収集したデータを基に、数多くのプロドライバーたちから監修を受けて、リアルで忠実な車の挙動とコースの[illegible]

さらに『2』では、世界でも有名な5つのコースが追加され、選択可能なコースが増えた。全9コースから好きなコースを選んでプレイすることが可能だ。この辺りは前作をやり込んだプレイヤーにとって、うれしい追加要素といえるだろう。

ちなみに、発売時期のほうは、残念ながらもう少し時間がかかりそうな感じ。いまは期待しつつ、続報を待て！

[illegible]

プライベートショー2000 リポート

社名が"セガ・エンタープライゼス"から"株式会社セガ"へと変わり、初のプライベートショーとなった"プライベートショー2000-冬-"に正式出典されていた『2』。今年の7月に東京ジョイポリスで開催されたイベントで、その存在は確認されていたが……今回が正式発表ということもあって、多くの関係者から注目を集めていた。ちなみに出展されていたのは、6速シフト+クラッチ操作が可能なデラックス筐体版。前作と同様に走行データの打ち出しもしてくれていたぞ！

イメージカラーは"イエロー"?

ショー会場に入って、一番に目を引いたのが筐体のカラーリング。前作の赤色から一転して、全体が黄色になっていたが……どうやら、テスト用の試作筐体らしく、発売時には赤色のカラーリングに戻るとか、戻らないとか。わりとレア?

デラックス筐体の内部はこんな感じの密閉空間。正面に3つの画面があって、本格的な6速シフトレバー+クラッチ操作が可能だ。さらに、走行後は専用の成績シートまで打ち出してくれる。

これが"デラックス版"筐体だ！

人工知能によるアシスト機能！

[illegible]

レーシングシミュレーターと言う性質上、かなり難しそうな印象を受ける『2』。しかし、前作と同様ナビゲーションシステムを搭載したトレーニングモードが[illegible]。運転免許を持っていない初心者でも[illegible]。逆をいえば、ゲーム内の[illegible]でいきなり上級モードを選ぶのはかなり危険なのだ。まずは段階を踏んでプレイしていこう。自分のレベルをきちんと把握して、適切なモードを選んでいこう！

世界的に有名な5コースを追加!!

選択可能なコースは新旧あわせて、全部で9つ。どれも有名なサーキットなのだ。

前作『F355チャレンジ』には5つのサーキット(MOTEGI、MONZA、SUGO、SUZUKA、LONG BEACH)が存在したが、『2』では、MOTEGIがなくなった代わりにFIORANO、LAGUNA SECA、SEPANG、NURBURGRING、ATLANTAといった5つのサーキットが追加され、全9コースに。新たに追加されたコースの中には、アップダウンの激しいサーキットなどもあるので、かなり違った展開を楽しむことができる。

今回、開催されたプライベートショーへ出展されていたのはデラックス筐体のみだったが……2シートタイプのツイン筐体でも販売が予定されている(らしい)。詳細については見えない部分も多いが、前作同様にドリームキャスト(DC)のビジュアルメモリへのデータ保存などはできる様子。ということは、なんらかの形でDCとの連動があると考えて間違いない?

「ギルティギア ゼクス」誕生の瞬間にさかのぼれ！

月刊ARCADIA編集部 責任編集

ENTERBRAIN MOOK
ARCADIA EXTRA Vol.3

12月13日(水)
発売予定

AB判/248P 予価**1,480**円

既刊『SLASH ENCYCLOPEDIA』に収まりきらなかった、膨大な枚数のアニメーション原画や、石渡太輔氏によるキャラクターシートなど、制作過程の生々しい痕跡を全方位初公開！　加えて、前作『ギルティギア』において設定されていた、ギルティギア世界の骨格に関わる失われた情報を採録。また、『ギルティギア ゼクス』への布石が多く含まれた『ギルティギア』PS版エンディングストーリーを完全収録。まさに、『**ギルティギア**』シリーズファンのための一冊！

『ギルティギア ゼクス』舞台裏のすべてがここに！

GUILTYGEAR X DRAFTING ARTWORKS

ギルティギア ゼクス
ドラフティング アートワークス

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業局 電話(03)5433-7850
★本書は全国の書店にてお求め下さい。また、品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用下さい。
本書についてARCADIA ON WEBでもご案内しております。
●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー　電話(03)5351-8202　http://www.arcs.ne.jp/direct/
ARCADIA on WEB　http://www.arcadiamagazine.com/

株式会社 エンターブレイン

1コインクリアまで頑張りぃーな!!

ガンバリィーナ GUNBALINA™

爽快感や楽しい仕掛けは前作以上でやりごたえたっぷり！
ガンシューが苦手な人もやってみて、楽しいから!!

てんこもり61ステージ

銃をガンガン撃ちまくってスキッと爽快ガンバリィーナ。用意されたステージは、なんと61ステージ！　ガンガン撃って気分がいい連射系ステージはもちろん、判断力や素早さを問われるステージなども数多い。今回は、ひと目見ただけではルールを理解しづらかったり、コツをつかみにくかったりするものを中心にピックアップしてみた。目指せ1コインクリア!!　最後にでっかい花火を打ち上げよう。

オヤジ救出系
さらに増えたバリエーション

大脱出

オヤジがロープを登っているところへ、邪魔しに現れるオバケやガイコツたち。これを撃ちまくって阻止し、オヤジを無事脱出させよう。このステージでは、オヤジに敵が何度触れても平気だけど、ずっと乗っかられたままだとオヤジが身動きできずにタイムオーバーになる。登り始めの低いところでは、ガイコツがジャンプでたかってくるので下方を、中盤からはオバケが左右から出現するので左右を意識しよう。オバケは暗い色の時は倒せないので注意！

オヤジに当てると、動きが止まる分タイムをロスするので注意。

蚊ブ～ン

左右の窓から侵入してくる蚊に、オヤジが刺されないように守ろう。蚊は円を描くようなイヤな動きでオヤジに近づいてくる。ある程度は慣れないと、予測不可能な蚊の動きに苦労するかもしれない。蚊はオヤジに襲いかかる時にわずかに動きを停止するが、このシビアな瞬間を狙うには度胸と技量が必要となるぞ。

基本的には火力をもって制するべし。連射でオヤジを守るのが安全だ。

演奏会

舞台でヘマったオヤジを、観衆の殺意から守ろう。客席から舞台上にビンやヒヨコが飛んでくるので、オヤジに当たらないように撃って阻止しよう。

投げ入れられるモノは、大きく弧を描いてオヤジの頭上に降ってくる。オヤジの頭上をうろうろするような感じで連射すれば当てやすい。

マヌケな演奏を続けるオヤジを守れ!!

判断系
素早く選んで的確に撃とう

見本ゲーム

一瞬で正しい標的を見きわめなければならない判断系。この見本ゲームでは、一瞬の判断力がクリアの成否に大きく影響する。

中央に見本が表示されるので、まず、それが何かを判断しよう。芝生から一斉に打ち上げられる様々なモノの中から、見本と同じモノだけを選んで撃とう。打ち上げられて上方で、少し滞空している間が狙い目だ。滞空時間は短いので、笛が鳴ったら即反応、考え込まずにテンポ良く撃つのがコツだ。

形は同じでも色が違うということも。間違えず同じものを撃とう。

お面を撃て！

ナムコ懐かしキャラ&ニューキャラのお面の中から、見本と同じものを選ぶステージ。中央に見本が示されると、左右のお面が一斉に入れ変わる。この中から見本と同じモノを選ぼう。右で紹介した見本ゲームがほぼ横一列で判断できるのに比べ、こっちは左右に目を動かして探すのでちょっと大変。しっかり見て判断。

これも迷っているとノルマ達成できないので、テンポ良く撃とう。

オヤジ大行進

オヤジたちが大量に陳列されているのだが、よく見るとチョットだけ違うニセモノが5人紛れ込んでいる。それを探して撃とう。大雑把に見ず、1人ずつキチンと判断していけば、すべて見つかるはず。ヒゲや顔の輪郭だけでなく、シャツの色も違ったりするのでよく見よう。銃をかまえると目線下が見づらいので注意。

ニセモノは1人だけじゃないところがミソ。う～、大変!!

連射系
撃て～～～!!

ピンを撃て

オーソドックスな連射系。気持ちよくバリバリ破壊していこう。オヤジに当たってもまったく問題ないので（だからと言ってワザと当てる必要もないんだけど）、気にせず撃ち込め!!

ガシガシ撃ち込めば、銃の反動が小気味良い。

オヤジ誘拐事件

時間の経過とともにマトが小さくなって難しさを増す連射系。悪の組織の大型爆撃機にオヤジが連れ去られるので、見えなくなるまでに爆撃機を撃ち墜とそう。ど真ん中に銃を据えて連射すればＯＫ。

銃を真ん中に構えていれば多少連射が遅くても追っていける。

ゲー事典 毎度おなじみオヤジ救出系には、この他に「荒波」を越えてくる海賊から守るものがあり、これは前作の「戦車からオヤジを守れ」にかなり近い。その他連射系には、時間が経過するにつれてマトが大きくなる「暴走機関車」、墜ちそうな人工衛星を破壊して町を守る「人工衛星落下阻止」などもある。人型マト系は遠くに逃げていく「ベルトコンベア」が熱い。

考える系
よく考えて狙いを正確に

文字作り

上方に示された見本の通り下の板には文字が隠されている。下の板を撃ち抜いて、見本と同じ文字を作ろう。間違った場所を撃つとタイムロスになるので気をつけよう。きちんと狙いを定めて撃つことをできるかどうかが勝負のポイント。

コツとしては、見本に示されたものを文字ととらえず、板をていねいに一列ずつ見て覚えて、同様の位置に穴をあければ確実だ。ヘタに文字と認識すると、ずれた位置を撃ちやすいので注意!!

ノルマ達成のためには、早さより確実さを重視したほうがいい。

光る！撃て！

まず見本となる数字が現れて順番が示される。その後同じ位置にマトが現れるので、先ほどの順番通り間違えずにマトを撃つことができればOKだ。つまりここでは覚えることと、狙い通りに撃つことの2つが要求される。ここでは暗記力が必要だが、焦ると簡単な暗記もままならない。まずは焦らないことだ。

上級や激ムズではノルマが厳しいので、撃つスピードも重要。

サイコロ

サイコロの6つの面にはマトか爆弾のどちらかがついている。これが一定時間ごとにコロコロ転がって停止する。停止している間に、マトだけを撃とう。止まった面に何が出るかはわからないので、よく確認しよう。初級レベルなら、上か下のどちらかの群れに狙いを定めて撃てば、問題なくクリアできる。

転がり始めに、無理して撃つと命取りになりかねない。

マト系
似ているけど、やることが違う

シャッター 黒マト&赤青マト編

マトが入った6つのシャッターが、開いたり閉じたりする。開いたスキにマトを狙って撃つというもの。黒マト編ではマトを撃ち残してシャッターが閉じても、次にシャッターが開いたときにもそのままの形で残っている。

ところが赤青編では、シャッターが開閉するたびに毎回マトが新たに配置されているのだ。黒マト編と勘違いすると、間違って違う色を撃ちかねないので注意。

全て撃ち切れば終了。残っていてもノルマ達成していればOK。

違う色を撃てば減点されてしまうぞ。毎回瞬時に判断しよう。

回転板 黒マト&赤青マト編

なかなか思うようにいかなくて歯がゆい面。マトが付いた板は、弾が当たると回転してしまうのだ。中心に近い表のマトを撃ち、それから外周を攻めたほうが無難。端っこのほうへ行くほど、撃ったときの反動が激しいが、中心に近い部分はわりと簡単に全部撃てるはず。裏面も同様に中心に近いマトから攻めよう。後は裏と表を行ったり来たりで外周を消せばOKだ。赤青編も、これと同じ理屈。

激しく回転させても、逆側を撃ってスピードダウンできる。

要領は黒マト編と同じだが、撃ってはいけない色に注意。

その他いろいろ
パニックにならないように

ガラスに注意

マトを全部撃ち抜いてから、ガラスを2発撃って奥に進もう。

ガラスにはまったマトを狙おう。マトの周りの部分は壊れやすいガラス板。ここに弾が当たると、2発目で木っ端微塵にガラスが割れて、マトは全部床に落ちて消えてしまう。ノルマを達成しようと思ったら、乱れ撃ちなんてことは考えず、1個ずつ丁寧に狙って撃とう。

ちなみに誤ってガラスを割り、マトが床に落ちてしまっても、消えるまでの少しの間は判定がある。

空き缶回収

缶を撃って飛ばし、オヤジの持っているタライに入れよう。しかし川に浮かんだ缶だけ見て、闇雲に撃ってはダメ。岸でうろつくオヤジの動きを、よーく見ておこう。缶が飛んでいくのにタイムラグがあるので、オヤジが歩く進行方向のちょっと先にある缶を撃てば、丁度いいタイミングで缶がタライに収まるぞ。

オヤジの動きにシンクロして、少し先のほうの缶を拾うべし。

モンスター in たまご

左右からたまごがぽよんぽよんと跳ねてくるので、これを撃とう。すると中から恐竜が出てくるので、これを撃つ。それで初めてカウントされる。つまり、2つの段階を踏むことが必要なのだ。特に、たまごの数が画面内に増えてくると混乱しやすいので、まずたまごを少数に絞って割って、恐竜を必ず仕留めよう。

産まれると画面外に走り去ろうとする恐竜たち。逃がすな!!

ゲー事典 基本的にこのゲームは、オヤジは撃ってもライフを減らされない（右ページの大行進などは例外として）。撃つとライフが減らされるのは、犯人と市民を判断するシリーズでの市民や、爆弾、自分の色ではない色のマトなどだ。また、決められた弾数で撃つようなルールのステージでは、銃の扱いや精度を要求される。ライフを減らされないように精進すべし。

ミスタードリラー2

エジプトコースをノーミスエア全回収の強者プレイヤーでも悲鳴を上げる、超ムズ北極ステージを徹底解析。アンナのエンディングも見逃せないぞ！

担当：京城

RESEARCH & DEVELOPMENT DIVISION PRODUCT DEVELOPMENT GROUP #2 ® YOKOHAMA CREATIVE CENTER

超上級ステージ 北極に挑戦！

ブッちぎりの高難度を誇る隠しステージ「北極」。各区間の特徴を把握し、作戦を立てて掘り進むことが必要だ。

エアが少ない区間で、それだけ速く掘り[illegible]その命運を分ける

0〜190m
エアの合計3個しかなくひたすら1[illegible]掘っていくしかない区間。間違っても×ブロックを壊さないように。

200〜290m
これまでのエア不足から一転して17個ものエアが出現する回復区間。じゃまな×ブロックはガンガン壊そう。

300〜450m
[illegible]の偏りが大きい区間。[illegible]

500〜590m
北極1回目の2色面。[illegible]操作不能の状態になるのを回避しよう。エアは底に近い[illegible]から取るといいでしょう[illegible]

[illegible]の多い区間で[illegible]

600〜690m
600m地点にエア1個の[illegible]ブロックに囲まれている[illegible]いので、唯一の救い[illegible]

700〜790m
エア14個の回復区間。

800〜990m
[illegible]な区間。

1000〜1190m
[illegible]たった4[illegible]

1200〜1290m
最後の回復区間だ。×ブ[illegible]ロックが多く、[illegible]が出現するのは[illegible]区間を越えた時点である程度エアが残っていないと、1400m地点で[illegible]確定。

1300〜1390m
2色目の2色面。しかしエアは1個しかなく[illegible]

1400〜1690m
×ブロックが多い[illegible]

1700〜1990m
×とクリスタルブロックが多く、エアが減る[illegible]2000m地点でエアが[illegible]るのは、お約束。

縦長につながった×ブロックが多く、カンオケ状態になりやすい。

北極の×ブロック出現法則

北極ステージでは「ランダムで出現する×ブロックが、奇数mにも配置される」という特徴がある。この特徴のせいで左右の移動が制限されることが多くなり、エアの減る速度やブロックの落下が速いことに加えて、北極ステージが難しい大きな理由の一つになっている。

北極 ステージ表

区間(m)	ブロックが1m落下する時間(単位:1/60秒)	×印ブロックの割合(%)	クリスタルブロックの割合(%)	エアが1%減る時間(単位:1/60秒)	色ブロックの割合 青	緑	赤	黄	エア個数	エア周辺の×ブロック配列
0~99	4.4	12.0	0.15	25	4	3	0	1	2	C
100~199	4.4	12.0	0.30	25	4	2	0	1	1	D
200~299	4	10.6	0.91	22.2	3	3	1	1	17	A
300~399	4	12.0	1.52	22.2	1	3	1	2	6	D
400~499	3.7	12.0	2.13	22.2	5	2	0	2	6	D
500~599	4.4	13.7	2.74	20.8	4	2	0	0	3	B
600~699	4	15.2	0.003	20.8	4	3	1	2	1	A
700~799	4	12.0	2.31	21.3	2	2	1	1	14	A
800~899	3.7	13.7	3	21.3	2	2	1	2	5	D
900~999	3.7	13.7	3.05	21.3	3	2	0	3	5	D
1000~1099	3.4	15.2	3.05	20	3	1	2	3	3	D
1100~1199	3.2	15.2	3.96	18.9	3	5	0	2	1	D
1200~1299	3.2	15.2	4.57	18.9	2	0	6	1	13	D
1300~1399	3.7	3.0	0.003	23.2	4	0	6	0	1	B
1400~1499	3.2	12.0	4.57	21.3	1	3	1	1	5	D
1500~1599	3.2	13.7	6.10	20	1	1	2	2	5	D
1600~1699	3.2	13.7	7.62	18.9	0	2	3	4	4	D
1700~1799	3	13.7	9.15	18.9	2	3	2	3	3	D
1800~1899	3	15.2	10.68	18.2	3	3	1	0	4	D
1900~2000	3	15.2	10.68	18.2	6	1	6	6	4	D

北極やりたい！

超上級ステージ北極は、スロットリンクシステム対応のナムコサイバーリードⅡ筐体に、PS版ミスタードリラーのクリアデータが入ったメモリーカードを差せばプレイできるようになる。北極ステージをやりたい人は、サイバーリードⅡ筐体にドリラー2を入れてもらうよう、お店の人にお願いしてみよう。

右表中、エア周辺の×ブロック配列はこの通り。

ゲー事典 エンディング歌詞紹介タイトル横の「ミッチ」は、歌姫・堀江美都子さんをモデルにデザインされた、この歌を唄っているキャラクター。ドリラーワールドでも、きっと素敵な歌声を聞かせてくれるんだろうね。

クールなアンナに注目！

アンナ版 エンディング特集

ススム版とは違ったオチのアンナのエンディングだが、今回はアメリカとエジプトコースを公開。簡単なインドコースは君の手で確かめてね。

アメリカ編

アメリカの地下1000mまで、あっさり掘り進んだアンナ。そこにいたのは地底王国の王様ではなく大臣でした。ススム君へのライバル心をむき出しにしたアンナは、急いでエジプトへと向かいます。

エジプト編

のほほんとエジプトの地下を観光中の王様一行を発見したアンナ。おとぼけ王様に怒って事件を解決です！　その手腕には、ススム君も驚きの色を隠せません。そして衝撃？　の事実が明らかに！

ススム君 ファミリー紹介

実はスススム君の家族って、こんな強者ぞろいだったんです。
※ここに紹介したキャラクターは設定上のもので、実際のゲーム中には登場しません。

弟

ドリラーを目指していたが、ドリラーにとって致命的な閉所恐怖症の徴候があり、パイロットへの道を進むことに。5歳にして国際ヘリコプター操縦免許を修得し、現在もススムを事件現場まで運ぶ役割を担っている。将来の夢は、UGSFに入隊することらしい。

兄

父親のタイゾウと親子仲が悪く、数年前に家を飛び出したきり行方不明。風の噂では、ドリラー協会に登録しない、モグリの「闇ドリラー」として、その世界ではかなり名が通った存在のようだ。また、ススムのことを、お人好しの甘ちゃんだと思っているフシがある。

母

元UGSF所属の空間騎兵。パケット星（マスヨの右にいるのがパケット）・バラデューク要塞への奇襲作戦に参加した、輝かしい過去をもつ歴戦の勇者。タイゾウとは別居中。

父

栄誉あるミスタードリラー第一号にして、全世界ドリラー協会の名誉顧問を務める大物。また82年のディグダグ事件及び、翌年の南国島作戦を事実上一人で解決した経歴を持っている。冒険家でもあり、現在も世界中を旅しているようだ。

GAME OVER
PRODUCT DEVELOPMENT GROUP #2
Mr.DRILLER PROJECT TEAM

またね!!

エンディング歌詞紹介

全面クリア時のスタッフロールで流れる歌の歌詞を紹介。ミッチが唄ってくれるのだ。

I feel sweet desire when I breathe in pure love.
A cry of passion from the bottom of my heart.
Even if the maze of temptation blocks tomorrow's path
Don't get down, someday you'll reach your goal.
One day those days of loneliness will become sweet memory.
Looking forward you free, yourself from the past. Holy.
No looking back.
We are shining holy dreamer loving eternally.
I want to give my all.

Moving forward, always with an eye on the goal.
Never stopping until the day.
I find my treasure the bright of ream of hope.

My heart pounds almost, fearful excitement holy.
There is no question that this is right, we shared love without limit.
I put all my trust in you.

ナムコが冬休みに合わせて、「ミスタードリラー2」と「リッジV」の店頭キャンペーンを行なうことが決定！　詳しくは、51ページからの「BRAND NEW UPDATES」で。
ミスタードリラーキャンペーン情報：「エアアタック」キャンペーンですが、11月15日の時点で「該当者なし」という結果になりました。

狂気システムで狂え！

DEATH CRIMSON OX™

1面から3面にかけては、倒す順番に気をつけていこう。 Text：閃屋

相殺できない攻撃は撃たれる前に対処せよ！

道中で出現するザコの攻撃は、主に肉弾で攻撃してくるタイプと飛び道具を使うタイプの2種類あるが、特に注意したいのは、飛び道具を撃つザコだ。

飛び道具には主に2つのタイプがあり、1つはナイフ、ミサイル系（以下ナイフザコ）で、もう1つはレーザー系（以下レーザーザコ）。ナイフは撃たれた後でも弾き返すことが可能だが、レーザーは撃たれたら相殺できないのだ。

レーザーザコに対しては先手必勝あるのみ!!

ステージ1 アゼリアストリート

1面で主に出現するのはナイフザコやレーザーザコたち。レーザーは銃口がこちらに向けられ、光を吸収するとすぐに発射される。敵が構えをとったら要注意。出現場所を覚え、構える前に素早く撃ち込んで、相手の攻撃を封じてしまおう。

この面ではまだザコの同時出現数が少ないので、倒す順序はさほど気にしなくても大丈夫。出てきたものから早めに倒していけば問題ないが、誤って市民を撃ってしまわないよう、そこだけは注意しよう。道中に難所はないのでサクサクと進もう。

最初の建物内、あせらずに[illegible]込んでから[illegible]を回収しよう。

[illegible]登場のデモの後、左右から[illegible]を倒し、[illegible]2個を回収。

ステージ2 ザッハウ倉庫

1面とは違い、上方や遠方からの立体的な複合攻撃が増える面。飛び道具を使うザコの同時出現は、倒す順番に十分注意しよう。

「Danger!」という文字が示すザコの撃ってくる攻撃は、相殺可能な飛び道具だが、本体が赤く光るザコは、相殺不可能なレーザーを撃ってくる。それらのザコが同時に出現したときは、ほとんどの場合は先にレーザーザコを倒したほうが安全だ。

もしも、残ったザコにナイフを投げられたら、慎重に狙って弾き返そう。

2面はたぬきも含め、様々なアイテムが出現するので見逃さずにゲットしていこう。

耐久力がとても高いザコ。確実に倒すまで、撃ち込みの手をゆるめないこと。

右端のザコが、一定時間でレーザーを撃ってくる。左の2体も飛び道具を使うので注意。

ステージボス ソード・ザ・スティンク

ボスの弱点は剣で、握っている根元あたりを狙うと当てやすい。しっかり剣に当てないと、ボスの攻撃を止めることができないので注意。

また、第二段階は剣以外の部分でも本体が大幅にダメージをくらうので、本体に連射を浴びせたほうがいい。

第一段階は、動く弱点の止まる位置を狙えば簡単。剣を振り回される前にカタをつけよう。

ステージボス メタル・クロプス

クロプスたちは腹が弱点。体当たりを仕掛けてきてもひるまずに撃ち込もう。

ボス戦は体力が半分を割ると、球体が出現して攻撃してくるので注意。しかし、ある程度時間が経たないと攻撃してこないので、ボスにしっかり弾を撃ち込んで、ひるんだスキに球体を破壊しよう。

クロプスは転がって迫ってくるが、撃ち込めば止めることができるので、ひるまずに撃て！

ステージ3 ポルベニール大学

2面より更に攻撃が激しくなる3面。大学内には逃げまどう市民がたくさんいるので、[illegible]から走ってくるなど、あわてて撃ってしまいそうな場面がたくさんある。振り向きざまドアップの出現は判断ミスをしやすいが、ひと呼吸おいてから攻撃しても間に合うので落ち着いていこう。

また、ザコの出現する順番通りに撃っていても間に合わない場合があるので、どの敵が最も危険かを判断することが重要だ。複数の敵を相手に乱戦になったときは、硬い敵やレーザーザコに1発撃って、[illegible]ている間に柔らかい敵を[illegible]いこう。

[illegible]に数発かまして倒し再び硬いザコ、という感じ。連射力があれば一気に倒してもいいが、最初からそう上手くはいかない。よく考えて立ち回ろう。リロードなしで10発も撃てる便利な銃をフル活用し、敵のくらいモーションを有効に利用しながら、ガンガン先へ進もう。

ステージボス かりん

ボス戦ではかなりの連射力が要求される。ボスが空中で停止して攻撃モーションに入る際、連続して一定量を撃ち込めば、攻撃を防ぎつつダメージを与えられる。

とにかく連射が重要。単純なようだが、連射が遅いとかなり苦戦してしまう。特に第二段階では、攻撃までの動作が短いので要注意だ。

第一段階でもたついていると、首をかき切る仕草をした後、発狂状態になるので注意。

デス事典

狂気システム：残りライフが1デス（1ゲージ）以下になると、1発ごとに撃ち込む点数が約30%アップする。また、残弾数によってもスコアがアップするという狂気のシステム。

正式キャラ名称：たぬき「SGR-TN1」、ボーナス蝶「コモリン」、1面ザコ：バズーカ「SMO〈すもう〉・ゲイツ」、剣「SMO・マクネリー」、ナイフ「SMO・ジョブス」など。

世界随一・アシュラバ美術館

アシュラバをこよなく愛でる哀戦士たちから、今月もモリクソールに力作イラストが送られてきたぞ！
あんたらほんなごつすばらしかー！

（福岡県　りべるたさん）　（東京都　タマ君）　（東京都　伊藤良貴さん）

世界不思議ハッキネン（0点）！　なぞという寒々としたギャグすらサラリと受け流せる度量の深い格闘ゲームと言えば、アシュラバスターをおいて他にはあるまい。今回もそんなあゆらばにゾッコンLOVEな君たちに送る「日報アシュラバ」！　まぁ、今回も楽しんでってよ。

担当：三軒茶屋アシュラコマンドー

ロクロウタ超研究室！

「ロクロウタの攻略でもやってください」と言われたのが、原稿締切直前。
「基板は？　最近見ないけど」
「フウキに返しました」
この状態でなにをどう攻略しろと言うのか……とりあえず先月末くらいの記憶を頼りに攻略をしてみたいと思う。間違ってたらゴメン。
前回の攻略で書いた基本チェーンコンボ、小→中→ふっとばし攻撃。このふっとばし攻撃後に入れる連続技を紹介してみよう。ふっとばし後はジャンプし、小→中→大→百花繚乱ってな感じ。それなりにしか減らないが、これがベストだ。
ここで、新着情報。先月、使えないと言っていた大胆不敵と神出鬼没の性能が変更になったようだ。先月までは風呂敷広げてヒラヒラと飛んでいく技だったのだが、攻撃が出るようになったそうな。大胆不敵は空中移動技だが、強化版にすると攻撃が出て、神出鬼没はどれで出しても飛んでから、攻撃が出るようだ。
どちらの技も強化版にすると画面の外に出るまで無敵になるので、ラスタンされたときの時間稼ぎに使えそう。百花繚乱→大胆不敵でタイムアップが狙えるのでは？
あと、ダッシュふっとばし攻撃を出すだけも結構強いよ。ガードさせても有利だから、ガシガシ使っていこう。

連続技のお供、百花繚乱の術！

強化版神出鬼没は、画面内に戻ってからスライディングが出る。

徹底紹介！ ロクロウタ以外の新キャラ祭り！

てなわけで、今回のアシュラバから加わったエターナルウォーリアーたちを紹介しやう。

美しさは罪　レオン

フウキ曰く「究極の美剣士」を目指したキャラ。その究極具合は君たちがゲーセンで確かめてくれ！

唯一の溜めキャラで、１番イッてるキャラ。判定の大きな攻撃と、通常攻撃のエフェクト（電撃）が特徴。基本的に待ちキャラ。（開発）

ゆえに以下略　ジンスケ

「ゆえに真っ二つ」「ゆえに音断ち」といった、どうにも興味をそそられる技名が婦人会で好評。

居合タイプのキャラ。必殺技にクセがありますが、攻守ともに、バランスの良いキャラです。（開発）

紫炎の狂戦士　シッタラ

一応、ヤシャオウのライバル的存在。傍若無人な人。直接打撃系と思いきや、飛び道具がえれー強い。

ヤシャオウのライバルキャラ。変則的な通常攻撃、地上空中問わずの飛び道具と、かなり嫌なキャラに仕上がっています。（開発）

ブッ込み中華娘　チェンマオ

背中のチャックを開ければ、中からフーティーが出てくるのでないか？　と思うほどに感覚的にクリソツ。

前作のフーティーに変わる拳法キャラ。全キャラの中で1番技が多く、スピードも早い。扱いやすいキャラです。（開発）

アシュラ猛プレゼント

いつもアシュラバを応援してくれる皆のために、フウキが豪華プレゼントを用意してくれたぞ!!　なんと、アシュラバの人気キャラをあしらった、特製ライターをプレゼント!!　これでイモを焼くなり、あぶり出しをするなり、各自イマジネーションの導くままに使ってくれ!!

ヤシャオウ、アリス、ローズマリー、レオンを各5名、計20名に強制送付!!　応募は、はみ出しを参照。

フウキ開発室より

「NEWS TRANSMITTER」でも触れましたが、いよいよ今年の年末に『アシュラバスター』を皆様にお届けする事ができそうです。
長い間待っていたファンの皆様、並びに毎月こうしてページを割いてくださるアルカディア編集部の方々、本当にありがとうございます。
あとは皆様が『アシュラバスター』で楽しく遊んでもらえれば最高ですね。

荒くれコラム第3回　アシュラバ活殺自在2

桃杏「新情報！　『活殺自在の術（ロクロウタの超必殺技）』が『百花繚乱』に変更されたらしい」
田渕「勇んで報告するわりに、名称変更だけか」
桃杏「そう言うなよ、こっちもネタ探しで困ってるんだから。アシュラバでこんなに悩んでいるライターって、他にいないぞ？」
田渕「悩まずに、感性でチョロチョロっと書いちゃえば」
桃杏「……それはそうと、ハガキ集まってるみたいだね」
田渕「7年計画に修正するか」
桃杏「せめて5年計画くらいにならんかね？」
田渕「無理でしょ」

はみだしアシュラ情報　上の開発コメントを信用するならば、アシュラバは年内に発売されるらしい。それじゃってことで、プレゼントの応募も20世紀中に届いたハガキの中から、抽選を行なうことにするので、時代が変わっちまう前に投函だ！　プレゼントの宛先はアルカディア編集部「アシュラバライタープレゼント」係まで。

金剛 脱衣門

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。最近はネットゲーに浸りっぱなしで、エロサイトに行く暇もないほど。「最近エロ見てないな～」とのこと。

ポール小沢

脱衣門を叩いた、新たなる修行僧。海を渡ってやってきた日系2世らしい。オシリ大好きの尻フェチ野郎なのだが、向こうじゃ普通らしい（ホントか？）。普段はおとなしい。

この娘たち見てやって！

ロマンティックフレンズ 思い出のサマーバケーション

©Sammy 2000

ジャンル：うれし恥ずかし恋愛脱衣パチンコ
登場キャラ：4人
脱ぎっぷり：んん～今回は……まあ、よしとしよう！
発売日：2000年内予定

1カ月も待たせてすまなかったの、精力満タンのヤングメンたちよ。前回はちとお色気が足りんと不満を漏らした輩もおったようじゃが、今回は安心せい。ご期待通り、ロマフレの脱衣シーンを紹介しちゃろう。

ちゅーても、ビーチクなしじゃ。「ビーチク見せてナンボの脱衣門だろ！」と怒り心頭滅殺豪波動なロンリーチャップリンもいるかと思うが、大人の事情と察してくれい。ワシだって見たいわい！　サミーさんから「ビーチク出しても良し」のGOサインが出たら、大紹介しちゃる。それまで我慢じゃ（いつ出るかわからんけどね）。

西本　恵理

幼なじみはもう卒業したいの。

西本　恵理	（にしもと　えり）
生年月日	11月11日
星座	さそり座
血液型	O型
趣味	占いをすること。旅行をすること。

ミニテクル大作戦

桃杏「どうじゃ、脱衣門は」
ポール「Oh～、おしょうサン、なぜチチにこだわるネ？　ミーはオシリみたいネ～」
桃杏「……人間というもの、自分にないものを求めるのじゃ。尻などワシにもあるわけで、優先順位が低いわけじゃな」
ポール「ミーはチチにキョウミないネ。ミーのクニのムスメサン、チチでかいのアタリマエ。みあきたネ」
桃杏「ええの～海の向こうは、派手で。外を歩けば巨乳しかおらんのか。ずるいの～海外は～」
ポール「だからオシリすきになるネ」
桃杏「そんなもんかの～。ワシもパ

ゲー事典 あ～、2回続けてパチンコゲームじゃと、ここに書くこともないの～。たいしたアドバイスもできんし……。そうそう、このゲーム、思った以上に難度は高くないのぉ。麻雀ゲーと違ってすぐ終わることも少ないし、脱衣初心者にはお勧めのゲームじゃわい。パチンココントローラーを握っているだけでゲームは進むんで、気軽に遊ぶことができるじゃろ。

ゲー事典
ちとスペースが余ったんで、和尚の戯れ言じゃ。脱衣ゲーってあまり進歩が見られんよな？　基本は麻雀だし、絵は2D（アニメーション）だし。ちゅーことで、技術力と脱衣ゲーの進歩を誇示するべく、ポリゴンキャラの脱衣ゲーはどうかと思うわけじゃ。PS2基板とかNAOMI基板使えば、とんでもない代物ができそうじゃが……。どこかやらんかの〜。

ナムコ・シューティングメダルシリーズ第3弾は、ナムコの真打ちパックマン!! パックマンが3DCGになってゲームセンターに帰ってきたぞ。アカベーやピンキーのモンスター軍団はもちろん、オマケキャラ(?)のプーカも登場するんだ。モンスターにさらわれたジュニア、ベイビー、ミズ・パックマンを助けるためにパックマンが大活躍だ!!

ステージは全部で4つ。家族を1人ずつ助け出し、最後はみんなでロケットに乗って脱出だ!! スロットで数字を出してパックマンを進めるのが基本。

How to Play

- ゆらゆらと動き回るモンスター軍団にメダルを命中させるべし！
- モンスターにメダルが当たれば、画面にスロットが出現！ 出たマークでイベントが起こるのだ！
- "STEP" マークが出ると、家族のもとへと近付ける。助け出せればステージクリアだ！
- "フルーツ" マークをそろえて、メダルをゲットできるボーナスゲームに挑戦！
- スロットで "JACKPOT" マークをすべて集めよう。数百枚のメダルを手にできる……かも？

SLOT CONTENTS

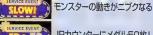
Monster's ACTIONS

ゲーム中に見ている余裕はないかもしれないけど、モンスターたちは小生意気なポーズを取ってるんだ。

AKABEI 'S SPECIAL ITEM!

アカベーを倒すと、時々出現するチビアカベー。コイツにメダルを当てると、メダル20枚がもらえるほかに、さらに何かが起こるぞ！

- PAUSE! モンスターがストップだ
- SLOW! モンスターの動きがニブクなる
- JP+50 JPカウンターにメダル50枚！

AMショーで『パックンパーティー』に気付いた人は多かったことでしょう。しかし、筐体の横にあったチラシストッカーに、完全ショー限定配布の「オリジナルトレカ（全3種）」が混ざっていたのには気が付いたでしょうか？ 最後の1セットをもらってきたので、欲しい方は「トレカくれ！」とハガキください。プレゼント致します。

エンディングよりJACK POT！

パックマンの目的は、家族を救出して脱出すること。ステージをクリアしていけば、念願のエンディングが見られるのである。が！ これはメダルゲーム。メダルを増やすことが真の目的で、ジャックポットを出すことが真のエンディングなのだ。二者択一のみという究極のJPゲーム！ その緊張感と充実感（ハズレれば虚無感という）を体験しにいこう。

とりあえずエンディング画面。しかし、ジャックポットという真の目的のためにパックマンファミリーはまたもや……。この先、どうなるかはゲームセンターで確認してくれ！

パックマンといえばコーヒーブレイク！ というわけで、『パックンパーティ』にも様々なコーヒーブレイクが用意されている。CGパックマンに、あの懐かしい曲。微妙な味わいだぞ。まだ歩けないパックベイビーを一所懸命運ぶのはゲスト出演のブーカ。

BONUS GAME

●スロットでチェリーマークを5個集めると出現するボーナスステージ。メダルを連続投入して（狙うよりこれが難しい）撃ちまくるべし。アカベーの上にある枚数分のメダルをゲットだ。

●リンゴマーク5つで発生。どこかに隠れているアカベーを撃つとミス。アカベーを避けまくるべし。

●オレンジマーク5つで発生。時間内に数字の小さい順番で全モンスターを撃て！ 慎重かつ大胆に攻めるべし。

●メロンマーク5つで発生。当てるたびに分裂していくモンスターを連続射撃だ。これも連射（というより連続装填）に励むべし。

恒例！メダル実践編 in ナムコ

今月は、取材現場のナムコ未来研究所から『パックンパーティー』をお送りしよう。いつもと違って、メーカーの人が目の前にいる（当たり前）。設定を甘くして……となりそうだが、Kはハヤリの「捏造」を拒否。実践でメダルゲームの事実を伝えるという主旨を死守すべく、ゲーセン標準設定で挑むのであった。

Kによると、シューティングメダルシリーズのポイントは、「いかにメダルをスムーズに銃へ装填するか？」ということだそうだ。Kは利き腕の右でメダルを入れ、左でマトを狙う装填重視型（逆は照準重視型）プレイである。なお、理想は装填専門役をおいた2人協力型である。ちなみに、『パックンパーティー』を企画した深見和佳子さんによれば、社内でプレゼンするときは常に装填役となるそうだ。こういう場合は「社長接待型」と呼称することにしよう。

企画者の深見嬢をメダル装填係に従えて、「社長接待型」プレイの図。

さて、標準難易度およびメダル50枚で筐体に向かったKは、スムーズにメダルを滑り込ませていくのだが、着実に1枚ずつ減っていく……。装填重視型の欠点「利き腕じゃないから当たらない症候群」にかかっているのである。これでは早く終わりすぎると思ったのか、なんと深見さんが装填係を買って出たのである。右手を添えて照準を微調整したKは、やっとモンスターを捉え始めるのであった……。ゲーセンで誰かが突然手伝ってくれるというシチュエーションがあるとは思えないが、捏造行為ではないとしておこう。

画面全体を見る余裕ができたKとギャラリー陣（当然だがナムコ社員）は、スゴイ事実に気付いた。ボーナスゲームへのリーチが3つあるうえに、JPまでリーチなのだ。さんざん遊んだ後だったためにとんでもないことになっていたのである。まぁ、ゲーセンでも他人がやめた直後にすかさず入り込む「ギョフノリ作戦」がある以上、捏造ではないのだ。

大量ゲットも時間の問題と思われたが、スロットでフルーツ&Pマークが出やしない。ギャラリー（クドイけどナムコ社員）の願いも空しく、Kのメダルは順調に減っていく。残り1ケタになるとステージクリア（10〜15枚ゲット）するというねばりを2回も見せ、ナムコ社員を盛り上げるものの、プレイ開始から22分、懸命な自転車操業も実らず、メダルは帰らぬ人となった……。

が、Kはサイフから金を出すマネをして、なに喰わぬ顔でメダル20枚を追加したのである。そう、連コインはこのコーナーの常套手段、捏造でも何でもないのだ！ それから3分後、KはJPマークをアッサリとそろえ、さらに二択も正解、遂に800枚ものメダルを手にしたのであった……。めでたし、めでたし。

開発スタッフの皆さん。右から深見さん、筐体デザイン担当の赤木麻里さん、グラフィック担当の杵渕勝也氏。

《次号予告》

「行き当たりばったりと評判の「メダル貯めてみよう物語」ですが、次回完結をしてしまいます。次号は〜ナムコキャラゲーシリーズ②〜をお送りします。オールドファンが泣いて笑う、じゃなくて泣いて喜ぶ演出満載の「すごろくアドベンチャー ドルアーガの塔」「ナムコスター」を紹介しますんで、お楽しみに。

パックン新聞

企画者の深見さんから、メダルファンの集い「アルカディア・メダルっ子クラブ（募集未定）」へコメントを頂きました。"AMショーで発表した『パックンパーティー』が完成しました。ドリフテイストが溢れるキャラクターアクションを楽しんでくださいね。11月中には登場しますよ"とのこと。「メダルっ子クラブ」諸君、シューティングメダルを極めよう！

『スペースアドベンチャーコブラ』メタルビークル&フィギュア

●全4種類　12月登場
●発売元：バンプレスト

「コブラ」といえば、左腕のサイコガンと口にくわえた美味そうなシガー。細部までリアルに再現だ。

左腕にサイコガンを持つ男・コブラ。壮大な宇宙を舞台に繰り広げられる、独特のハードボイルドな世界は、今もってファンを魅了してやまない……。そんな「コブラ」からメインキャラクターをモチーフにしたフィギュアが登場したぞ。ダイキャスト成形のビークルにまたがるコブラたち。種類は全部で4種類、とても重量感があって、ハイグレードなアイテムに仕上がっている。要チェックだ！

こちらは、整形を施す前の「コブラ」と美人3姉妹の真ん中、「ドミニク」のフィギュア。ファンなら全種類揃えるべし!!　って書いてて大事なことを忘れてた。実はこのアイテム、バンプレストのオリジナルプライズ機『キャラクターコレクション』専用アイテムなのだ。まずは、この『キャラコレ』を探すのが先決だ！

おすすめプライズピックアップコーナー

プライズワンダーランド

秋色だった町並みも、すっかり冬色になってきた今日この頃。ゲーセンでも、冬ならではのグッズを大放出しているぞ。

改源ぬいぐるみ

●全4種類　12月登場
●発売元：セガ

「カ～ぜひいてまんねん」でおなじみの風神さん。やっぱり風邪の季節には、あのCMだ。というわけで、風神さんがちょこんと座ったティッシュケースや小物入れ、そのほか雷神ちゃんポーチや、改源ポーチなどが登場だ。風邪っぴきで外出しなきゃならないときは、このポーチにティッシュを入れて持ち歩いてみては？

『スーパーホース勝馬馬券』ストラップ

●全5種類　12月登場
●発売元：セガ

何だか一攫千金できそうな予感がする携帯ストラップ。いかにも御利益がありそうな数珠の先にはプレートが付いていて、そこにはトウカイテイオーなどが優勝したときの勝馬馬券が刻印されているのだ。これはいい勝負ができそうな縁起モノ!!　このストラップを付けてみれば、きっと御利益があるハズ!?　競馬ファン必携だね。

森永チョコボールキョロちゃん 日本の冬ぬいぐるみ

●全3種類　12月登場
●発売元：セガ

日本の冬にこだわった、なごみ系キョロちゃんのぬいぐるみ。日本の冬と言ったら、やはりコタツに入ってみかんを食べる、これでしょう。こたつに入り、ミカンを目の前にするキョロちゃん。眺めているだけで心が温かくなってきそうだ。雪だるまといっしょのキョロちゃんや、羽子板にくっついたキョロちゃんもいるのだ。

『デジタル所さん』ソフビ頭なぬいぐるみ

●全2種類　12月中旬登場予定
●発売元：バンプレスト

もともとデジタル所さんはNHK「みんなのうた」でデビューしたバーチャルキャラ。所さんの特徴をよくとらえた顔、大きな口、手足やファッションなど、本人も大喜びのクオリティーだったのだ。そのデジタル所さんが一風変わったアイテム、ソフビ頭なぬいぐるみになった。顔はやはりホンモノの所さんそっくりにできているぞ。

『チョロQ』ブラックライト21st

●全6種類　12月上旬登場
●発売元：日本オート玩具

後輪をギリギリッと引っ張って走らせるチョロQ！　誰でもやったことあるよね？　しかしコイツはレアもので、ブラックライトに反応しボディ全体が妖艶に光るのだ!!　車種も豊富にそろえられていて全部で6種類。アミューズメント限定のパッケージ仕様なので、これは早めにゲーセンへゲットしに行きたいね。

『頭文字(イニシャル)D』ライトキーホルダー

●全4種類　12月登場
●発売元：エスケイジャパン

全部で4車種。「AE86トレノ」「ランサーエボリューションⅣ」「FD3S RX7A-SPEC」「ランサーエボリューションⅣ」。もちろん、細部まで原作通りに造り込まれている。

2001年の新春に、映画公開も決定した「頭文字D」から、ヘッドライトが点灯する超実用キーホルダーが登場。もったいなくて使えない人は、お気に入りを飾っておくのもオシャレだ。

『テライユキ』キューブクロック

●全5種類　11月末登場予定
●発売元：ピーナッツクラブ

CDや写真集にとどまらず、最近はCMでも活躍して大人気となったバーチャルアイドル「テライユキ」。彼女の魅力は、今やお茶の間の人々の心をもとらえている。そんな彼女の写真が4面にばっちり入った涙もののアイテムが登場だ。キューブを開ければ中に小物も入る、実用的な置き時計だ。ショートヘアに愛くるしい瞳、魅力あふれる彼女の笑顔を部屋にかざろう。

4面×5種類で計20枚ものテライユキが手に入るぞ!!

『ユキポンのお仕事』いろんなお仕事ヌイグルミ

●全6種類　12月登場
●発売元：エスケイジャパン

丸い顔にキリリとしたまゆげのねこ「ユキポン」は、ご主人様のあけみちゃんのために身体を張って仕事に励む……。週刊ヤンマガで連載中の「ユキポンのお仕事」が、お仕事バージョンぬいぐるみになって登場だ。ウェイター、カラテ家、殿さま、犬彦、サトイモ鳥といっしょ、ねそべりユキポンなど全部で6種類あるぞ。

『すしあざらし』和風セット

●全6種類　12月登場
●発売元：セガ

お父さんはトロ、お母さんはイクラ、お兄ちゃんはエビ、弟たちは三つ子のタマゴ。この気になる家族たちの存在をすでに知っている人も多いだろう。この冬、セガから登場するのは湯飲みと小皿の和風セット。小皿には家族それぞれを単体で（弟たちは3人セット）、湯飲みには全員をデザインしてある。これで一家団らんしよう。

『おジャ魔女どれみ#』ミニピアノ

●全4種類　12月登場
●発売元：バンプレスト

どれみたちが持っているタップ型のケース。このケースに入ったミニピアノは、なんと実際に演奏ができるのだ。しかも小さな子供でも簡単に弾くことができるように、わかりやすく番号をふった楽譜もついているぞ。4人のキャラにあわせて、ケースのカラーも4色用意されている。ファン必携の超レアキャラクターアイテムだ。

『プリングルス』ステーショナリーセット

●全4種類　12月上旬登場
●発売元：バンプレスト

ハマる美味しさの輸入物チップス「プリングルズ」。コレは、お菓子とそっくりの缶型パッケージにチップス型メモ帳やミスタープリングルズのマーク型消しゴム、色鉛筆などが入った実用アイテムだ。サワークリームオニオン、マイルドソルト、ピザ、ワイルドコンソメの4種類の味……、じゃなくてデザインが揃ってるぞ。

『ガチャピン・ムック』りあるなぬいぐるみ

●全2種類　12月下旬登場
●発売元：バンプレスト

「ポンキッキーズ」でおなじみのガチャピンとムック。子供たちにも大人気だけれど、お父さんお母さんにもこのキャラが大好きな人は多い。りあるな～という名前に負けない本当にリアルな着ぐるみタイプのぬいぐるみだ。テレビでよく見るガチャピン・ムックと同じフォルムをしているぞ。ゲーセンでリアルさを確認してくれ！

『どーもくん』ぬいぐるみ2

●全3種類　12月中旬登場
●発売元：バンプレスト

NHK・BS放送のイメージキャラクター「どーもくん」ぬいぐるみ。実際のテレビスポットと同じ表情・ポーズのどうもくんが3種類用意されている。たまごから生まれたテレビが大好きなへんてこな生き物「どーもくん」。気は優しくてチカラ持ちだけど、不機嫌になるとおならをするらしい。見かけたら連れて帰ってあげよう。

プライズワンダーランドマシン編

クイック&ゲット QUICK&GET

上昇するバケットをシュート!
10回当てれば景品が取れるぞ!!

AMショーで注目のジャンルだったガンシュー。今月紹介するのは、その中でも特異な存在(失礼!)だったのがエイコーの『クイック&ゲット』だ。このプライズマシンなら、ガンシューで鍛えた腕が実益につながるぞ!! 12月にはゲーセンに登場するからさっそく勝負に行こう。

お子さまチックなデザインだけど、シューティングシステムは本格的だ。ハードボイルドに攻めよう!

……というわけで、刑事モノを気取る編集KとエイコーのS本氏。ちなみにKとS本氏の左手にあるのは、取材場所(倉庫)にあったドリルです。2人プレイはできませんので、あしからず。

やり方カンタン! 狙撃すべし!

景品が入ったバケットが4つ並んでいて、それぞれのバケットにはターゲットと点数表示板がついている。一定時間内に欲しい景品のターゲットを撃ち抜けば得点が加算され、10点獲得すれば景品を手にすることができるのだ。ターゲットに当てられないとバケットがどんどん上昇していき、デッドラインに達してしまうとゲームオーバーだ。

最後に重大なポイントを。撃って得点できるのはターゲットが緑色に光ったときだけ。赤色の時に撃つと、せっかく貯めた得点が、水のアワになってしまうのだ。気を付けましょう。

バケットが1個ずつ順番に上昇するので、確実に命中させよう。自分の狙いじゃないバケットも、緑色になったらしっかり撃つように。ほっとくとバケットがどんどん上がって、アッというまにデッドライン=ゲームオーバーになってしまうぞ。

3~6点 徐々にスピードアップ!

バケットの点数が3点になった頃からちょっと手強くなるぞ。上昇する間隔が徐々に短くなるのだ。モグラ叩きのようにテンポよく撃ち込もう。それから、撃つのが間に合わなくても慌てるな。上昇したバケットに気をとられていると、他が一気に上昇してくるぞ。

このあたりまでは、まだまだ何かなる早さだ。落ち着いていこう。

ポイント:銃口はつねに前方に

点数が6点までならば、命中はラクラク。点数が高くなるにつれて、減点の赤色ターゲットになることが多いので、ムヤミな連射は、危険&厳禁!!

デッドラインに到達しないかぎりまだ大丈夫! 焦るな。

赤色ターゲットの割合が増え始めて緊張感が増してくる。これまでのように、上昇してきたバケットを反射的に撃っているとピンチをまねくぞ。緑か赤か、素早く判断しよう。せっかく貯まった点数をムダにしないように。

9点 バケットが……発狂!!

「撃っちゃだめ!」

リーチ状態での赤色誤射は大損!! 100円追加でコンティニューのほうが賢明かも?

リーチになるとバケット軍団は、"焦るな"というのが無理なくらいに、上を下への大騒ぎを始めるぞ。ここでやりがちなのが赤色の誤射。特に9点バケットは、赤になりやすいのでしっかり見極めよう!! 緑色に点灯後、すかさず赤色になるケースが基本だけど、いきなり赤色に点灯して動き出すクセモノも出てくるぞ。

おめでと~

10点になると数字の表示がFになって景品が払い出される。コンティニューすれば、点数をホールドしたままゲームを継続できるぞ。これなら間違いなく取れる!?

MACHINE INFORMATION

2ヵ月ぶりの着コレ最新情報です! 今月は最新ダウンロードランキングを紹介! 第1位はここでも強い「らいおんハート/SMAP」。相変わらずの人気です。第2位は「慎吾ママのおはロック」。紅白歌合戦に紅組で登場するんでしょうか? 3位は「夏祭り/Whiteberry」、4位「I WISH/モーニング娘。」とCDランキングみたいに続きます。で、着コレならではの曲は、22位「殺しのテーマ/必殺仕事人V」、25位「クラッシュ~戦慄~/蝶野正洋」。力強い文字だ! よし、次はゲームBGMをランクインさせてやろうぜ!

着コレ 12月の新曲ピックアップ(byARCADIA)

曲名	アーティスト
AUDIENCE	浜崎あゆみ
Reach for the sky	倉木麻衣
この青い空、みどり~BLUE IN GREEN~	サザンオールスターズ
Cage	鬼束ちひろ
キミにKISS	hitomi
愛のカケラ	Every Little Thing
さよなら大好きな人	花*花
LOVE SONG	LUNA SEA
刑事コロンボのテーマ	サウンドトラック
ラムのラブソング	うる星やつら
愛をとりもどせ!!	北斗の拳

「クイック&ゲット」をプレイしたガンシューライター・閃屋。連コイン(コンティニュー1回)で、やっとぬいぐるみ1個を獲ったのだが、難易度設定でコンティニュー1回というのは、なかなかスゴイことだったらしい。横で見ていた編集Kは、エイコー・S本氏から「さすがアルカディアですね!」と、納得できるようでよく分からない賛辞を頂いたのでした。

筐体百景

電映心象スケッチ

十一之回
距離が生むドラマ

いつでも好きな時に、
手を伸ばしてスイッチを入れるだけでいい。
プレイするのに、特別な労力は要らない。
それが、家庭用ゲームだ。

アーケードは不便だ。
わざわざゲームセンターまで足を運ばねばならないし、
営業時間だって決まっている。
アーケードでプレイしたいと思った瞬間から、
筐体にコインを入れるまで、
実に様々な労力が費やされることになる。

ゲーセンまでの距離。
目当てのゲームを探す苦労。
プレイの待ち時間。
まったくもって、不便だ。

しかし、1プレイまでの「距離と時間」は、
我々に様々なドラマを与えてくれる。
離れているからこそ、
時間が自由にならないからこそ、
人はその1プレイに情熱を燃やし、
次の邂逅を心待ちにする。

「距離があるから」不便ではないのだ。
距離があって初めてわかるドラマを、
我々は知っているではないか。

Text：田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

取材協力：リゾートパーク・ホテル谷茶ベイ

NAOMI™
燃えろ!ジャスティス学園™
© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
PACIFIC
輝いているか。
第38回
アミューズメント
マシンショー
人気ランキング
第1位
獲得
★カプコンソフト情報…大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040 名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339
松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。
★CAPCOM FAX 通信…FAX:(06)6947-4540(最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など情報満載!!24時間稼働中) ★カプコンホームページ…http://www.capcom.co.jp/

T1111547010588

雑誌11547−01 Printed in Japan 凸版印刷 ©2001 ENTERBRAIN,INC. All Rights Reserved.